THOMSON PRATIQUE

les meilleurs logiciels pour MO5 TO7 et TO9

- Pour apprendre
- Pour jouer
- Pour se perfectionner
- Pour se simplifier la vie

Ilya Virgatchik

marabout
INEDIT

Collection **marabout service**



Dans la même collection

MO5 et TO7 pour vous MS 713

ILYA VIRGATCHIK

avec la collaboration
d'Hugues Bouckaert

Les meilleurs logiciels pour Thomson

Photocomposition de l'auteur sur imprimante laser



SOMMAIRE

INTRODUCTION

Pour paraphraser une maxime célèbre, on pourrait dire qu'un ordinateur sans logiciels n'est qu'un squelette sans vie. Sans logiciels un ordinateur ne peut être d'aucune utilité puisqu'il n'est même pas décoratif, et trop fragile pour caler une table bancale...

Les premiers utilisateurs des micro-ordinateurs (les «pionniers» des années 1980 !) n'avaient à leur disposition que fort peu de logiciels et, très souvent, étaient-ils obligés d'écrire eux-mêmes les programmes nécessaires à l'élaboration d'une tâche. La simple connection d'une imprimante nécessitait souvent que l'utilisateur crée son propre programme (on appelle cela une routine) de communication. C'était, pour les amateurs du «do it yourself», l'époque heureuse des nuits blanches et (accessoirement) de l'usage quotidien du fer à souder. Aujourd'hui cette époque est entièrement révolue et le moindre ordinateur familial est capable de prouesses inouïes tant au point de vue des calculs et des graphiques que de la couleur ou de la synthèse musicale.

Les micro-ordinateurs familiaux Thomson (T07, TO7-70, MO5 et TO9), bien qu'arrivés tardivement sur un marché déjà saturé occupent, en France et dans certains pays de langue française, une position privilégiée, conséquence de l'importance du nombre de logiciels disponibles. En effet, ces ordinateurs bénéficient, à l'heure actuelle, de plusieurs centaines de logiciels différents, et souvent assez originaux. Beaucoup de ces logiciels -et c'est un avantage considérable- sont axés sur l'enseignement ou sur la

solution de problèmes typiquement français («Tiercé», «Épargne», etc).

Alors que prochainement chaque Français aura -sinon dans son cartable du moins dans sa maison ou à l'école- un MO5 ou un TO7 (et peut-être bien un TO9), il nous a semblé utile de rassembler en un petit guide tous les renseignements pratiques en notre possession concernant les logiciels disponibles pour ces machines. Comme il nous était impossible de les décrire tous, nous avons fait un choix pour ne retenir que ceux qui nous semblaient les meilleurs ou les plus originaux. Notre choix est naturellement subjectif et nous plaidons d'avance coupable d'avoir omis l'un ou l'autre logiciel «génial». S'il l'est réellement, soyez sans crainte, il figurera certainement dans une prochaine édition.

Ce guide est divisé en trois parties. La première partie, après quelques considérations générales sur l'achat et l'entretien des logiciels, comprend les «conseils utiles» pour bénéficier pleinement de toutes les possibilés de son ordinateur.

La seconde partie, plus «personnelle» décrit chacun des programmes retenus pour figurer dans la catégorie des «meilleurs logiciels», en donnant, si c'est possible, une appréciation globale ainsi qu'un commentaire. Pour chacun de ces logiciels, nous signalons l'éditeur, la compatibilité ainsi que le prix. Ce dernier n'est donné qu'à titre indicatif, étant donné les variations pouvant exister entre un point de

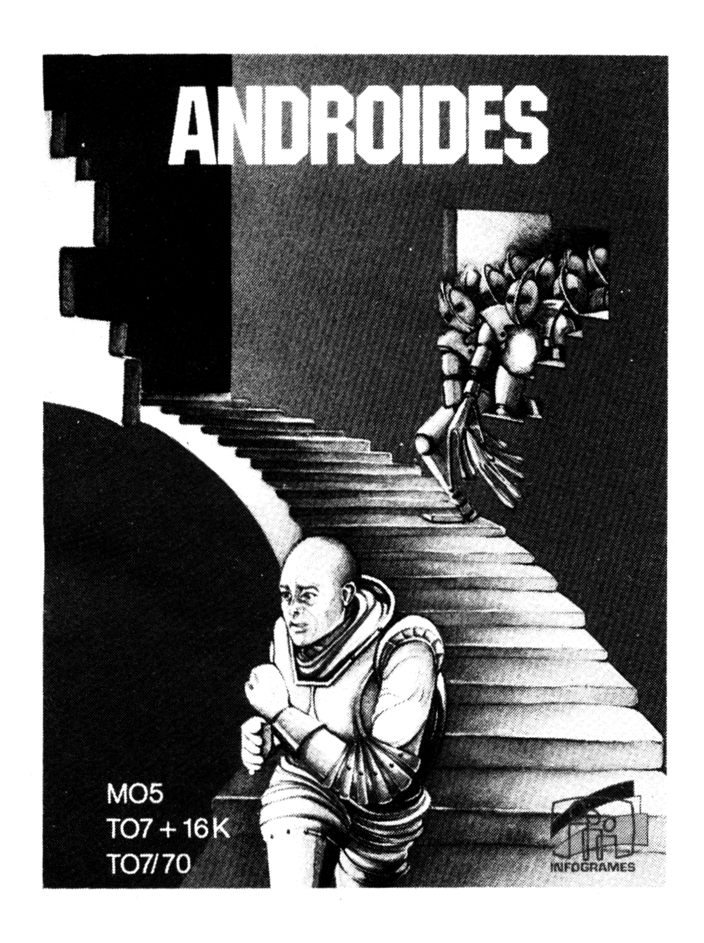
vente et un autre. Pour faire notre choix, nous nous sommes basés, outre notre expérience personnelle (mais le lecteur comprendra qu'il est impossible de tester à fond des centaines de logiciels), sur l'avis de quelques amis auxquels nous avons prêté un ordinateur accompagné d'une dizaine de logiciels ainsi que sur les critiques et appréciations de la presse spécialisée. Si certaines revues préfèrent ne décrire que des jeux en MSX (on se demande bien pourquoi ?. A titre de comparaison, que dirait-on d'une revue littéraire qui ne parlerait que des ouvrages parus aux Etats-Unis ou au Japon ?); d'autres font, fort heureusement, honneur au génie français, et presque tous les nouveaux logiciels ont droit à une critique, fût-elle mince. Enfin, pour réaliser cet ouvrage, nous avons demandé aux éditeurs de nous faire parvenir leurs meilleurs logiciels afin que nous puissions les tester. Cette première sélection a été déterminante dans notre choix, car qui mieux qu'un éditeur connaît la qualité de ce qu'il édite ? Signalons, cependant, que si certains éditeurs se montrent extrêmement coopérants, d'autres ne désirent pas soumettre leurs logiciels à la critique !

Dans la troisième et dernière partie nous avons regroupé un certain nombre de renseignements utiles aux possesseurs des micro-ordinateurs de la gamme Thomson (les revues à lire, les adresses des éditeurs, etc..).

Un guide de ce type ne peut vivre qu'avec la collaboration de ses lecteurs; aussi, remarques

ou suggestions seront-elles reçues avec plaisir et reconnaissance.

CONSEILS UTILES



Quels sont les principaux supports pour logiciels ?

Le plus traditionnel et le moins coûteux des supports pour micro-ordinateurs familiaux reste la cassette magnétique. A ses côtés, et pour une place non négligeable, on trouve la cartouche, réputée pour sa facilité d'utilisation, ainsi que la disquette dont les performances sont telles qu'elle est le principal support en micro-informatique professionnelle.

A la lecture de ce guide, vous remarquerez que la plupart des programmes ne sont disponibles que sur un support déterminé; cependant, il est assez vraisemblable qu'avec la diminution du prix des lecteurs de disquettes, l'apparition de périphériques plus performants et l'augmentation du parc des Thomson TO 9, certains programmes seront disponibles sur plusieurs supports différents, tels que la cassette et la disquette. Actuellement, si pour des programmes assez proches (par exemple deux traitements de textes) vous avez le choix entre l'un ou l'autre de ces supports, lequel choisir? Lequel est le plus intéressant? Lequel vous donnera le plus de satisfactions ?

La cassette, vous le savez, ne peut faire qu'une lecture séquentielle; elle n'est donc pas très intéressante comme support pour des programmes axés sur la mémorisation de données externes (c'est-à-dire provenant de l'utilisateur) qu'il s'agisse de textes ou de chiffres: fichier, traitement de texte, tableur, base de données, etc. Par contre, elle convient parfaitement

lorsqu'il suffit de charger le programme une seule fois en mémoire (jeux, programmes de simulations, didacticiels). Le principal avantage du lecteur de cassettes réside dans son faible coût; c'est la raison pour laquelle la grosse majorité des programmes pour Thomson TO7 et MO5 est mémorisée sur cassettes plutôt que sur disquettes (périphériques pourtant disponibles pour ces ordinateurs)

La cassette reste donc ainsi, de toutes manières, le périphérique de lecture indispensable pour l'utilisation du Thomson, ce qui explique que le TO 9 soit l'un des rares ordinateurs «professionnels» à disposer d'une interface pour cassette. Signalons que la cassette lue par le TO 9 est au format TO7 et non au format MO5. Ainsi l'acheteur d'un TO9 disposant d'un MO5 devra acquérir un nouveau lecteur de cassettes.

Malheureusement, la lecture d'une cassette est relativement longue (souvent plusieurs minutes) et, si vous désirez charger le même programme sur plusieurs ordinateurs (par exemple dans une classe) le temps d'installation sera extrêmement long. Pour résoudre ce problème (qui concerne au premier chef les écoles ou les collectivités), il existe une interface qui permet de charger plusieurs micro-ordinateurs à partir d'un seul lecteur de cassettes (à ce sujet, voir le précédent ouvrage paru dans cette collection: *TO7 et MO5 Pour Vous).*

La cartouche est un autre support assez peu coûteux. La cartouche, il faut le savoir, est différente pour le TO7 et le MO5. Ces cartouches portent le nom de Memo7 et

Memo5 et sont de formats tout à fait différents. Il est donc impossible d'utiliser une ancienne cartouche provenant d'un TO7 sur un MO5 (de même l'utilisateur d'un TO9 ne pourra utiliser les cartouches du MO5, mais bien -dans certaines limites- celles du TO7).

Alors que sur les cassettes il y a généralement (avec quelques exceptions pour les programmes très performants) une face d'enregistrement réservée pour le TO7 et une autre face pour le MO5, (ce qui autorise le changement de matériel sans obligation d'achat de nouveaux programmes), il n'en est pas de même pour les cartouches: chaque cartouche ne peut servir que pour un ordinateur bien déterminé. C'est le principal désavantage des cartouches mais très fortement compensé par la rapidité d'exécution.

En effet, leur principal attrait réside dans ce qu'elles fonctionnent comme des mémoires ROM, c'est-à-dire que le programme enregistré est immédiatement chargé et directement utilisable, sans aucune perte de temps pour le chargement. Les cartouches présentent l'inconvénient d'être un petit peu plus chères que les cassettes mais généralement elles ne s'altèrent pas. Il n'est pas non plus possible de copier des programmes mémorisés sur cartouches, alors qu'avec un peu de matériel on peut facilement faire des copies de sauvegarde à partir de cassettes.

La disquette est un support relativement peu utilisé pour l'instant pour ce qui concerne les programmes sur TO7 et MO5 mais, par contre, elle est le périphérique de choix pour

le TO 9. Si la disquette est encore peu utilisée sur les MO5 et TO7, cela provient du coût élevé du lecteur et de ces performances limitées. On notera cependant l'apparition récente de lecteurs plus performants et moins coûteux. Outre les programmes, les disquettes peuvent également enregistrer des données. Certains programmes mémorisés sur cartouches permettent d'utiliser, au choix, les cassettes ou les disquettes pour mémoriser les données provenant de l'utilisateur. Ainsi, à l'heure actuelle, les disquettes pour TO7 et MO5 servent essentiellement à stocker certaines données lorsque les programmes sont mémorisés sur cartouches et à stocker les programmes rédigés par l'utilisateur lui-même.

La disquette du Thomson est relativement chère, par rapport à ses capacités. Elle ne peut, en effet, que contenir 80.000 caractères. Les nouvelles unités de disquettes, au même prix, ont des capacités 4 fois supérieures: 320.000 caractères par disquette. C'est-à-dire une capacité très proche des systèmes professionnels comme IBM. A partir de ce moment, l'utilisation de la disquette sera beaucoup plus intéressante. Quoi qu'il en soit, l'utilisation d'une disquette -qui autorise l'accès direct aux données et un chargement infiniment plus rapide- est recommandée lorsqu'on doit charger régulièrement des programmes relativement longs ou qu'on utilise l'ordinateur pour la gestion de fichiers.

Ceci dit, comparant les avantages et les inconvénients des différents supports, le

lecteur se demande encore quel support choisir.

Le meilleur support pour le micro-ordinateur familial est certainement la cartouche qui donne accès immédiatement au programme et ne demande aucune manipulation. C'est donc le support idéal pour les enfants. Peu de programmes sont malheureusement disponibles sur cartouche. L'utilisateur en possession d'un lecteur de disquettes, s'il a le choix -à qualité égale- entre un programme enregistré sur disquette ou sur cassette devra opter pour la disquette, qui augmentera considérablement la souplesse de son système.

Comment maintenir son logiciel en bon état ?

La maintenance du logiciel est indispensable puisque celui-ci représente un investissement pécuniaire relativement important.

Dès lors, il est intéressant de s'interroger sur la meilleure manière de maintenir ses logiciels en bon état. Comment faire ? Quelles sont les précautions à prendre ?

Cela dépend en partie du support que l'on utilise, bien que certaines grandes règles générales peuvent être énoncées. Quel que soit le support, la grande règle est qu'il s'agit d'enregistrements sensibles aux sources électro-magnétiques: il est dès lors indispensable de tenir cassettes, cartouches et disquettes loin de celles-ci. Bien que les cartouches soient

nettement moins vulnérables, il reste cependant conseillé d'éviter de les approcher d'une source magnétique quelconque; loin de tous les appareils électriques qui possèdent un moteur et également relativement loin de tous les téléphones. Une chose à laquelle il faudra penser aussi: ne pas déposer un trombone aimanté sur une disquette ou sur une cassette dans le but d'accrocher un message (on songera également que beaucoup d'accessoires de bureaux peuvent être aimantés: ciseaux, cutter, etc.).

Pour conserver les logiciels en bon état, il suffit d'observer quelques règles simples:

■ **Cassettes**: Elles doivent être retirées du lecteur de cassettes si celui-ci n'est pas utilisé durant un certain temps. Il est également conseillé de les «rebobiner» car comme tout support magnétique, elles ne sont pas très résistantes aux phénomènes de traction. Il est donc conseillé de ne pas faire fonctionner brutalement son lecteur de cassettes dans un sens puis dans l'autre.

Pour ce qui concerne l'achat de cassettes vierges, si vous voulez obtenir de bons résultats, achetez des cassettes spécialement prévues pour les micro-ordinateurs et évitez les cassettes de longue durée: la bande magnétique qui se trouve dans ces cassettes est relativement fine et vous risquez d'avoir des ennuis (rupture, enroulement, etc..) qui, en informatique, rendent le support définitivement inutilisable. L'idéal serait d'avoir des cassettes d'un maximum de 30 minutes. Ce qui d'ailleurs pour

un programme informatique représente déjà une grosse quantité de données. Evitez aussi, bien entendu, de poser vos doigts sur le support magnétique.

■ **Cartouches:** Il faut éviter de les enlever ou de les manipuler lorsque l'appareil est sous tension: il faut d'abord arrêter l'appareil avant de mettre ou d'enlever la cartouche. Il faut éviter de mettre ses doigts sur les connecteurs. Si ces derniers deviennent légèrement ternes, on peut les nettoyer avec de l'alcool iso-propylique (qui existe sous emballage spécialement prévu pour les appareils électroniques). Surtout, n'employez rien d'autre que de l'alcool iso-propylique, le même alcool qui est utilisé pour nettoyer les têtes des magnétophones.

■ **Disquettes:** Ne pas les plier, les tenir à distance de toutes les sources magnétiques, ne jamais écrire sur une disquette avec un crayon: le graphite est dangereux pour la disquette. Si vous avez des étiquettes à coller sur votre disquette, prenez la peine d'écrire cette étiquette avant de la coller.

Comment savoir si un programme fonctionne sur MO5 ? TO7 ? TO9 ?

A l'heure actuelle, la plupart des programmes fonctionnent sur MO5 et sur TO7/TO7-70 (dans certains cas, il faudra prévoir une extension de mémoire pour les premières versions du TO7). En ce qui concerne les cassettes, la compatibilité est toujours indiquée sur l'emballage d'abord, sur le support ensuite: le plus souvent une face est réservée au TO7 et l'autre face est réservée au MO5. Sur certaines cassettes encore, une face est réservée aux micro-ordinateurs Thomson et l'autre face est réservée à d'autres micro-ordinateurs comme, par exemple, l'Oric. Il est inutile de charger le programme prévu pour le TO7 s'il est écrit pour le MO5: cela ne fonctionnera pas.

Signalons encore que très souvent la cartouche Basic est nécessaire pour charger un programme sur le TO7/TO7-70; de plus, le TO9 ne lit que les programmes pour TO7.

En ce qui concerne les disquettes, nous savons que le système d'exploitation est différent sur ces 2 machines. Mais, indépendamment de cela, des programmes fonctionnant sur TO7 doivent également fonctionner sur MO5 puisque le lecteur de disques est identique. Il suffit d'avoir le DOS qui convient.

En ce qui concerne les cartouches, il y a là incompatibilité totale entre les 2 machines, il faut donc regarder sur la cartouche à quelle

machine elle est destinée: cela est toujours indiqué sur l'emballage (pour rappel: le TO9 lit uniquement les cartouches du TO7).

Le TO9 est-il vraiment compatible ?

Contrairement à ce qu'avait annoncé Thomson lors de la présentation de son produit, il n'y a malheureusement pas de compatibilité absolue entre le TO9 et ses prédécesseurs. Très récemment, Thomson avouait qu'il était loin d'avoir testé tous les logiciels disponibles sur le TO9 et qu'effectivement certains programmes ne fonctionneraient pas. Il nous est impossible, à l'heure actuelle, de donner la liste des programmes qui fonctionnent sur TO9 (d'autant plus qu'un programme peut fonctionner correctement sauf pour une seule commande) et, dès lors, les possesseurs de TO9 doivent être très prudents avant d'acheter des cassettes ou des cartouches.

Si vous envisagez de remplacer votre vieux TO7 par un TO9 flambant neuf, sachez cependant que plusieurs sociétés de softwares, parmi les principales, proposent de remplacer vos programmes «incompatibles» par une nouvelle version sur disquette, pour un coût d'environ 60F. Il y a, en effet, un triple problème de compatibilité entre les machines:

- MO5 est incompatible avec TO7 et TO9
- certains programmes du TO7 sont incom-

patibles avec le TO9 mais *il est possible d'obtenir une disquette de remplacement.....*

- certains programmes du TO7 sont incompatibles avec le TO9 et il n'existe pas de disquette de remplacement.

A titre d'exemple, signalons la compatibilité des programmes de COKTEL VISION, telle qu'elle nous a été communiquée par la firme:

Compatibles: Cap sur Dakar, Brigade du Feu, Mal de Thaar, San Pablo, Super-Géodyssée, N° 3, Khronos.
Incompatibles partiellement (disponibles [contre 60 F] sur disquette): Orbital, Poséidon, Raid sur Tenerre.
Incompatibles: Bolchoï, Cap Horn, Géodyssée.

Que faire si un programme ne fonctionne pas ?

Un programme peut ne pas fonctionner pour quantité de raisons, dont certaines sont réparables et d'autres non.

La première raison qui explique qu'un programme peut ne pas fonctionner c'est qu'il n'est pas adapté à l'ordinateur. Si votre programme ne fonctionne pas, regardez bien si vous avez la version faite pour votre micro-ordinateur. Il arrive encore souvent qu'en utilisant une cassette, on se trompe de face et qu'en utilisant un TO7, on soit sur la face réservée au MO5. Ceci est la première raison de non-fonctionnement.

Un programme peut également ne pas fonctionner car il a été altéré par une source magnétique. Dans ce cas, on constate, au moment du chargement, qu'à un certain endroit -toujours le même- celui-ci s'arrête. Malheureusement, vous n'aurez d'autre possibilité de récupérer un programme altéré par une source magnétique, que d'essayer d'obtenir de la part du constructeur un échange standard. C'est la raison pour laquelle nous vous avons conseillé de bien mettre vos cassettes et disquettes à l'abri de toute contamination magnétique. En ce qui concerne les disquettes, vous pouvez les copier facilement et c'est ce que nous vous conseillons également de faire avec vos nouvelles cassettes.

Un programme peut également ne pas fonctionner la première fois que vous mettez en route le micro-ordinateur simplement parce que la bande est encore trop neuve. Dans ce cas, il suffit de faire défiler rapidement et entièrement la cassette dans le lecteur et très souvent le problème se résout de lui-même.

Un programme peut également ne pas fonctionner parce qu'il s'y trouve un bug de programmation; cela se présente souvent avec les programmes que vous avez réalisés vous-mêmes ou que vous avez obtenus d'amis ou de connaissances. Dans ce cas, il n'y a qu'une seule chose à faire: lister le programme et rechercher les erreurs de programmation.

Code des erreurs

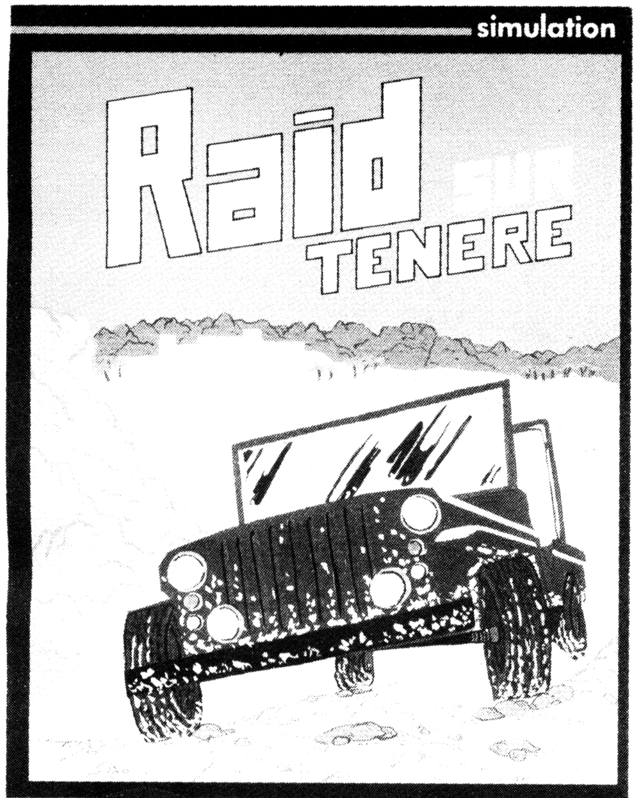
Parfois, le chargement d'un programme ne peut se faire et l'ordinateur affiche un code qui correspond à l'erreur rencontrée. Le tableau ci-après reprend l'ensemble des codes tels qu'ils peuvent apparaître à l'écran suivant l'ordinateur utilisé (**code chiffré ou deux lettres**).

Souvent, il est facile de remédier à l'erreur comme lorsqu'un périphérique est mal connecté.

- 01 (**NF**) NEXT sans FOR correspondant
- 02 (**SN**) Erreur de syntaxe
- 03 (**RG**) RETURN sans GOSUB correspondant
- 04 (**OD**) READ sans DATA correspondant
- 05 (**FC**) Argument incorrect dans une fonction
- 06 (**OV**) Dépassement de capacité
- 07 (**OM**) Mémoire centrale insuffisante
- 08 (**UL**) Numéro de ligne inexistant
- 09 (**BS**) Indice en dehors des limites
- 10 (**DD**) Essai de redimensionnement
- 11 (**/0**) Division par zéro
- 12 (**ID**) Instruction interdite en commande directe
- 13 (**TM**) Nom de variable incorrect
- 14 (**OS**) Manque de place pour les chaînes
- 15 (**LS**) Chaîne trop longue
- 16 (**ST**) Chaîne trop complexe
- 17 (**CN**) Arrêt sur erreur

- 18 (**UF**) Utilisation d'une fonction non définie
- 19 (**NR**) Instruction RESUME absente
- 20 (**RE**) RESUME sans erreur détectée
- 21 (**UE**) Erreur non définie
- 22 (**MO**) Opérande manquant
- 23 (**FN**) FOR sans NEXT correspondant
- 50 (**NU**) Numéro de fichier incorrect
- 51 (**FM**) Mode d'accès au fichier incorrect
- 52 (**AO**) Fichier déjà ouvert
- 53 (**IO**) Erreur sur une entrée/sortie
- 54 (**IE**) Essai de lecture sur fin de fichier
- 55 (**FD**) Description incorrecte du fichier
- 56 (**DS**) Commande directe impossible
- 57 (**NO**) Fichier non ouvert
- 58 (**BD**) Mauvaises données dans un fichier
- 59 (**IU**) Périphérique en fonctionnement
- 60 (**DU**) Périphérique absent ou indisponible
- 61 (**PP**) Programme protégé

DES JEUX POUR THOMSON



MO5

TO7_TO7 70
+Cart. Basic

TO7+Ext 16 K

K 7

Un rallye en plein désert

COKTEL VISION

LE JEU GUINESS DES RECORDS
(EDICIEL)

Jeu

Prix: 300 F (TO7/TO7-70/MO5)

Il s'agit d'un jeu qui se joue à deux adversaires et qui consiste à répondre à des questions par «vrai» ou «faux», et cela dans des domaines variés. Les questions sont extraites du livre *Guiness des records*. En fin de partie, on peut remettre ses points dans une partie de roulette ou contrer son adversaire dans un banco. Pour les longues soirées familiales d'hiver.....

LE JEU DU THEATRE
(FREE GAME BLOT)

Jeu

Prix: 150 F (TO7/TO7-70/MO5)

Vous rêvez de faire du théâtre ? C'est maintenant (presque) possible si vous répondez correctement aux questions posées par les personnages que vous rencontrerez dans le théâtre. Jeu original qui amusera (et cultivera) intelligemment.

LE JEU MONDIAL DES INVENTIONS (EDICIEL)

Jeu

Prix: 300 F (TO7/TO7-70/MO5)

Si vous êtes absolument imbattable, si vous savez tout sur les inventions, si *Le livre mondial des inventions* est votre livre de chevet, vous aimerez utiliser ce jeu en combat singulier contre un ami moins féru que vous. Le jeu consiste en fait à répondre par «vrai» ou «faux» à des questions couvrant des domaines très variés tels que les sports, l'espace, la nature, etc. Toutes les questions de ce logiciel sont extraites du livre "*Le Livre Mondial des Inventions*". En fin de partie, vous pourrez si vous avez gagné, remettre tous vos points dans une partie de roulette.

CHOPLIFTER (FIL)

Jeu

Prix: 345 F [cartouche] (TO7/TO7-70/MO5/TO9)

Déjà «vedette» sur un autre micro-ordinateur familial, **Choplifter** vient d'être adapté pour

les ordinateurs Thomson. Le thème de ce jeu n'est guère original: un hélicoptère est envoyé pour libérer les otages retenus dans des baraquements. La manette de jeu -obligatoire- vous sert à piloter l'hélicoptère.
Malheureusement, la capacité de l'hélicoptère est limitée et il devra faire plusieurs voyages pour libérer les prisonniers et, bien entendu, la difficulté de la mission croît après chaque voyage. La qualité du graphisme et la rapidité du jeu en font un bon passe-temps pour les «théophiles» fortunés !

SUPER JIMMIE (MINIPUCE)

Jeu d'action

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Jimmie la petite grenouille doit absolument traverser la route mais des voitures arrivent dans les deux sens. Comment faire pour ne pas être écrasée ? Un seul moyen: regarder à droite et à gauche et agir promptement. Ce jeu n'est pas d'une originalité folle mais nous avons aimé son graphisme et l'animation sonore. Fort bien adapté aux jeunes enfants, il a, par ailleurs, reçu le second prix au festival de la jeunesse et de l'informatique.

COLISEUM (LORICIELS)

Jeu d'action

Prix: 190 F (TO7-70/MO5)

Jeu d'action imaginé par les auteurs de l'**Aigle d'Or**; autant dire que le graphisme est particulièrement soigné (on ne peut, malheureusement, en dire autant de l'animation sonore). Condamné à mourir dans l'arène, vous aurez à combattre de très nombreux adversaires dont le mode d'attaque est assez différent. A vous de faire preuve de beaucoup d'adresse. Jeu d'excellente qualité mais dont on se lasse assez vite malgré un graphisme superbe.

KARATÉ (INFOGRAMES)

Jeu d'action

Prix: 200 F (TO7-70/MO5/TO9)

Si dans votre vie vous ne devez acheter qu'un seul jeu, choisissez celui-ci. Un graphisme superbe, une animation sans reproches, de nombreuses commandes rendent ce jeu parfaitement réussi. Dans ce combat de karaté

chaque karatéka dispose de seize coups ou déplacements. Les coups peuvent être portés de différentes manières et les déplacements sont très nombreux (sauts, retournements, esquives, etc...). Pour porter les coups et se déplacer on peut utiliser les touches de l'ordinateur mais il est extrêmement difficile de retenir les nombreuses possibilités proposées par le programme: les manettes de jeu sont donc conseillées.

LE CINQUIEME AXE (LORICIELS)

Jeu d'action

Prix: 180 F (TO7/TO7-70/MO5)

En 2410, parmi les milliers de volontaires prêts à récupérer les débris d'une machine à voyager dans le temps, vous avez été sélectionné pour votre force au combat et votre agilité (deux qualités indispensables pour pratiquer la boxe française). Pour récupérer ces débris, vous devez voyager dans le temps et changer d'époque. Bien entendu, de nombreux dangers vous guettent et c'est à vous à savoir s'il est préférable de combattre ou de fuir...
Un des meilleurs jeux d'actions actuellement disponibles, mais dont on risque de ce lasser malgré tout assez vite.

MISSION DELTA (LORICIELS)

Jeu d'adresse: simulateur de vol

Prix: 180 F (MO5)

Si vous voulez apprendre à piloter un avion, ce logiciel vous convient certainement. Il est composé de 2 parties : la première partie est l'école de pilotage, le seconde est un test de sortie d'école. Ce logiciel ne vous épargne rien de ce qu'il est nécessaire de savoir pour piloter un avion. Vous avez à votre disposition un émetteur radio, un terrain d'atterrissage, un système d'aide à l'atterrissage, un système anti-missile, etc... Un très bon graphisme, un jeu très intéressant, mais nous vous conseillons de lire et de relire minutieusement le manuel avant de vous attaquer au programme. Il faudra de toute façon compter de nombreuses heures avant de maîtriser ce logiciel, et vous en aurez certainement pour votre argent si vous avez la patience d'explorer toutes les possibilités qui vous sont offertes. Ce logiciel, de par sa complexité, ne convient pas pour les débutants et demande déjà une certaine habitude des ordinateurs. Ce jeu est une création de M.A. Rampon.

SUPER TENNIS (ANSWARE)

Jeu d'adresse

Prix: 195 F (TO7/TO7-70/MO5)

On sait que l'apparition des jeux vidéo a commencé, très modestement, par des jeux de tennis. Tout le monde se souvient encore de ces jeux où l'on pouvait agrandir le manche de la raquette ou augmenter la vitesse de la balle. La simplicité de ces jeux les rend, aujourd'hui, un peu ridicules surtout si on les compare à Super Tennis qui nous propose une véritable partie de tennis avec un court, deux joueurs et des arbitres. Ce qui n'est pas banal, le jeu est parlant. Excellent graphisme, possibilité de jouer seul ou à deux et une partie de démonstration pour vous expliquer toutes les possibilités de la machine. En haut de l'écran, un encart affiche les performances des joueurs et l'évolution de la partie. Pour ceux qui aiment ce type de jeu, il s'agit effectivement d'une excellente cassette mais qui, bien entendu, nécessite l'utilisation d'un manche à balai. Les autres applaudiront les performances des programmeurs, sans pour autant se passionner pour un jeu qui après quelques parties devient terriblement lassant.

FOX (CADRE)

Jeu d'arcade

Prix: 145 F (TO7/TO7-70/MO5)

Un excellent jeu d'arcade qui vous obligera à diriger votre hélicoptère entre les rayons laser qui ne demandent qu'à vous détruire, et la nature inhospitalière qui forme un véritable barrage à toute progression. A tout moment votre vie est en danger. Heureusement vous disposez de cinq vies...
Un jeu de très grande qualité mais dont on se lasse malgré tout assez vite, sauf si on souhaite participer à la création du logiciel qui, dès lors, offre à l'utilisateur un champ énorme de possibilités. Extension de mémoire nécessaire pour TO7. Les manettes de jeu sont indispensables.

LORANN (LORICIELS)

Jeu d'arcade

Prix: 180 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce jeu d'arcade se caractérise par sa vitesse d'exécution particulièrement rapide et par l'univers fantastique et démoniaque dans lequel le joueur évolue. Necron a envahi les 101 cryptes du monde et a donné ordre à ses démons d'en assurer la surveillance. Lorann, le héros, doit s'emparer des cryptes et, pour cela, vaincre les démons. Heureusement, s'il ne possède pas une baguette magique, il dispose d'un nuage magique qui le sortira de nombreuses situations désespérées. Si vous aimez la magie et ne manquez pas d'imagination, vous pouvez ajouter vos propres tableaux à la centaine de tableaux déjà existants. Un logiciel qui sera apprécié par les amateurs du genre. L'histoire de Lorann est présentée sous la forme d'une bande dessinée qui explique le comportement des différents personnages.

ANDROIDE (INFOGRAMES)

Jeu d'arcade

Prix: 190 F (TO7/TO7-70/MO5)

Androïde est un jeu d'action excessivement bien fait et d'un très bon graphisme. Le but du jeu est d'échapper à des androïdes qui gardent un entrepôt et ont le pouvoir de tuer. Pour leur échapper, vous pouvez courir, grimper sur des cordes, des échelles, creuser des trous, etc... L'utilisation d'un joystick (manche à balai) est absolument nécessaire. Lorsque vous serez fatigué des décors proposés par la cassette vous pourrez créer de nouveaux décors vous-même et cela de façon très amusante et très facile. Un bon jeu que nous pouvons vous conseiller sans crainte de vous décevoir mais pour lequel vous devrez acquérir un manche à balai.... Une extension mémoire est indispensable pour charger ce jeu sur TO7. Ce logiciel a pour auteur W. Hennebois.

F.B.I. (INFOGRAMES)

Jeu d'arcade

Prix : 170 F (TO7/TO7-70/MO5)

Si vous sentez une âme de gangster et regrettez le temps de la prohibition, ce jeu (écrit en langage machine, et donc très rapide) est fait pour vous. Votre mission: retrouver les trente camions transportant l'alcool, les détruire et vous emparer de leur chargement. Mais ce n'est guère facile car vous ne possédez qu'une petite camionnette, vous avez le FBI aux trousses et les villes vous sont inconnues. Pour vous aider à localiser le FBI, vous disposez d'un radar mais est-ce suffisant ? Le premier jeu d'arcade sur la prohibition. Votre score est en permanence affiché sur l'écran sous forme de petits cigares (un cigare= un camion volé). Outre la 3D, ce logiciel est composé de 10 tableaux différents. Pour bénéficier pleinement de toutes les possibilités de ce jeu, les manettes sont recommandées. L'auteur de ce jeu est Ph. Nottoli.

POSEIDON (COKTEL VISION)

Jeu d'aventures

Prix: 220 F (TO7/TO7-70/MO5)

Avez-vous jamais rêvé d'explorer la légendaire Atlantide ? Poséïdon vous en donne les moyens. Sapho, la séduisante sirène, a disparu et personne n'est encore parvenu à la retrouver. Vous venez de découvrir une carte détaillée de l'Atlantide et vous partez à sa recherche. Comme dans la plupart des jeux d'aventures, vous pouvez explorer chacune des régions parcourues mais des pièges vous attendent: vous devrez combattre des monstres et résoudre des énigmes. Si vous réussissez à déjouer tous les pièges («physiques» et «intellectuels») vous délivrerez Sapho. Mais même si vous n'y arrivez pas vous vous serez bien amusé au cours d'une partie de jeu où votre ordinateur s'animera en maintes occasions. Très bons graphismes. Un jeu d'aventures à placer parmi les meilleurs. Pour l'utilisation sur un TO7/TO7-70, ce jeu nécessite la cartouche Basic. De plus, l'extension mémoire est indispensable pour le TO7.

STRESS (COBRA SOFT)

Jeu d'aventures

Prix: 120 F (MO5)

Le jeu se déroule dans une maison hantée où il s'agit de ramasser vite un maximum des pièces d'or qui jonchent le sol, et cela malgré un horrible fantôme qui vous poursuit sans relâche, capable même de traverser les murs pour vous attraper. Pour échapper au fantôme -but de ce jeu- il faut des réflexes rapides et avoir du souffle; c'est sans doute pourquoi il est à «déconseiller aux personnes cardiaques». Comme pour la plupart des jeux d'adresse, les manettes de jeux sont à conseiller. On peut jouer seul contre l'ordinateur ou en compagnie d'autres joueurs.

THESAURUS (MINIPUCE)

Jeu d'aventure

Prix :N.C. (TO7/TO7-70/MO5/T09)

Pour trouver les trésors, vous devez parcourir vingt pièces réparties sur trois étages. Malheureusement (ou heureusement, sinon il n'y aurait pas d'aventure !), des monstres surveillent ces trésors et n'épargnent par leurs proies. A vous d'être rapide et malin pour échapper aux dangers présents dans toutes les pièces. Un jeu d'aventures qui se classe parmi les meilleurs.

THRESHOLD (FIL)

Jeu d'aventure et d'action

Prix: 345 F [cartouche] (TO7-70/MO5/TO9)

Jeu d'aventures intergalactiques assez classique (Threshold est une flotte terrestre dont la mission est d'atteindre la galaxie du bout du monde) par sa forme mais d'un excellent graphisme et relativement rapide. Outre de bons réflexes, vous devrez également apprendre à gérer votre capital d'énergie (l'utilisation de certaines armes consomme beaucoup d'énergie) et à contrôler à tout moment la température de votre rayon laser, mortel mais sensible à la surchauffe. De quoi s'amuser coûteusement pendant quelques heures. Ce jeu nécessite l'utilisation des manettes de jeu.

AIGLE D'OR (LORICIELS)

Jeu d'aventures et de rôle

Prix : 200 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce jeu, d'un graphisme exceptionnel, vous emmène dans un château à la recherche de l'aigle d'or. Pour y arriver, vous devez explorer un certain nombre de salles et

-surtout- ne pas tomber dans les oubliettes. Avant de commencer l'aventure, vous devez absolument vous munir d'un certain nombre d'objets utiles (corde, lampe de poche, etc.) mais attention, votre budget est limité. Un jeu extraordinaire tout à la gloire de ses concepteurs (le héros peut sauter, s'accroupir, sauter sur place, tourner sur lui-même, etc.) . L'extension mémoire est indispensable pour le TO7.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
(COBRA SOFT)

Jeu: aventure policière

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5/TO9)

Inspiré du célèbre roman d'Agatha Christie, cette enquête policière demande au joueur beaucoup de flair et une enquête minutieuse dans le TGV. Connaissant le meurtre, le joueur doit réellement mener toute l'enquête policière en recherchant aussi bien les mobiles que les éléments objectifs de preuves. Ce logiciel, créé par B. Brocard, est livré avec une pochette contenant treize indices (lettres, papier, pochette, etc.). Un logiciel très complet qui renouvelle les jeux sur micro-ordinateur. On aimerait disposer d'un tel jeu sur un micro-ordinateur plus rapide !

ROME, ROMULUS ET MOI
(FREE GAME BLOT)

Jeu d'aventures

Prix: 145 à 190 F [en fonction de la version [cassette ou disquette] (TO7/TO7-70/MO5/TO9)

Enfin, vous ne devrez plus subir la Guerre des Gaules mais vous y participerez activement sur les traces des César (à condition d'être documenté (ne fût-ce que sommairement) sur l'histoire des conquêtes romaines depuis la fondation de Rome).
Le jeu commence au moment où Rome est sur le point de remporter la première guerre punique. A vous maintenant de conquérir le monde entier en agissant intelligemment; c'est-à-dire en attaquant lorsqu'il le faut mais en n'oubliant pas, pour autant, de faire des offrandes aux dieux ou de consulter le trésorier. Un jeu difficile à définir où aventure, fiction et histoire se mélangent; il trouvera, dès lors, autant de chauds partisans que de féroces détracteurs. On pourrait espérer mieux du point de vue graphique et musical (surtout sur un TO9) mais dans l'ensemble le logiciel tient bien la route et peut être recommandé aux adolescents et aux adultes (cela les changera d'Astérix). Ce logiciel nécessite une extension de mémoire sur le TO7. Il en existe une version spécifique pour le TO9.

GÉODYSSEE (COKTEL VISION)

Jeu d'aventures et de découverte

Prix :180 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce jeu vous transforme en reporter d'un grand journal à qui une importante mission a été confiée: rapporter d'urgence à Paris cinq objets peu courants. Pour y arriver vous pouvez parcourir le monde, à condition de ne pas dépasser le budget alloué et le temps qui vous a été accordé. Avant toute chose, vous devez déterminer ce qu'est l'objet à rechercher. Savez-vous ce qu'est un **Morpho Cypris ?** Non, sans doute!. Aussi, vous devrez non seulement user de votre flair mais également vous faire aider par les atlas, encyclopédies, etc. Ce jeu ne se contente pas de vous distraire, il peut également vous aider à enrichir vos connaissances par vous-même (en consultant les dictionnaires et encyclopédies à la recherche de la clé des énigmes) et en lisant les cartes et commentaires s'affichant pour chacune des vingt destinations possibles.

Il s'agit donc d'un excellent jeu, au graphisme de qualité, qui ne se contente pas de distraire. Il intéressera adultes et adolescents. Pour satisfaire un large public, trois niveaux de jeux sont proposés. Pour l'utilisation sur un TO7/TO7-70, ce jeu nécessite la cartouche Basic.

MINI-BRIDGE (EDIL-BELIN)

Jeu classique

Prix: 180 F (TO7/TO7-70/MO5)

Personne ne peut prétendre jouer au bridge de manière innée. En effet, ce jeu repose sur une série de conventions qu'il est nécessaire d'apprendre. C'est ce que propose *Mini-Bridge*, en se basant sur une méthode mise au point par la Fédération française de bridge. Il est possible d'y jouer seul ou à plusieurs. Un bon logiciel d'initiation mais qui n'intéressera pas ceux qui ont déjà lu et pratiqué l'un ou l'autre ouvrage d'initiation.

MICRO-SCRABBLE (FIL)

Jeu classique

Prix: 345 F (TO7-70/TO5)

On notera, d'abord, que le prix indiqué correspond, en réalité, à une «valise» de trois logiciels: **Numéro 10** (un jeu de football), **La Planète inconnue** (un jeu d'aventures) et **Micro-scrabble**. Ce dernier, le seul vraïment intéressant du lot, vous permet de jouer au scrabble seul contre l'ordinateur ou encore en compagnie de trois autres partenaires. Micro-scrabble ne se contente pas de connaître 30.000 mots mais peut également tirer les lettres et tenir les comptes de chacun. Un bon logiciel qui intéressera certainement les nombreux amateurs de scrabble qui ne se classent pas parmi les champions (quatre niveaux de jeu sont proposés et au niveau 4 il peut parvenir à un total combiné de 800 points). Si vous le souhaitez (et c'est sans doute une excellente façon pour progresser), micro-scrabble vous indiquera comment il procède pour parvenir au meilleur résultat. A vous d'être le bon élève appliqué ! Comme il ne connaît «que» 30.000 mots, micro-scrabble vous demandera de vérifier l'orthographe d'un mot qu'il ne connaît pas et l'acceptera si vous le lui demandez. La démonstration automatique avec affichage de la méthode de recherche est assez spectaculaire. Pour utiliser ce programme la cartouche Basic est indispensable. Ce très beau programme a été

développé par la société Leisure Genius. Le mot scrabble est une marque déposée.

ENIGMATICA (ANSWARE)

Jeu «classique»

Prix: 300 F (cartouche) + 50 F (chaque cassette)
TO7/TO7-70/MO5

Qui ne connaît Pierre Bellemare et ses fameuses énigmes ? Le jeu ici proposé consiste également à découvrir une énigme à partir d'un texte apparemment curieux. Pour y arriver, il faut interpréter judicieusement certains renseignements fournis par l'ordinateur. Pour ceux qui sont assez peu familiarisés avec ce type de jeu, on peut obtenir une démonstration automatique. On notera que le temps de chargement des énigmes peut être relativement long (jusqu'à 10 minutes). Il y a actuellement cinq séries de jeux, de quoi s'amuser en famille durant de très longues soirées. Un «classique» adapté à l'ordinateur et qui devrait connaître auprès des amateurs un joli succès mais que faire du logiciel une fois les énigmes résolues ?

BLITZ (FIL)

Jeu classique

Prix: 490 F [cartouche] (TO7/TO7-70/ MO5/TO9

Un excellent jeu d'échecs pour les ordinateurs de la gamme Thomson. Contrairement aux autres, il offre à l'utilisateur de très nombreuses possibilités de jeu -y compris le jeu «rapide»- et les joueurs de tous niveaux pourront adapter le programme à leur jeu. Au plus haut niveau, il permet de disputer une partie dans des conditions proches de celles des tournois. Parmi les avantages de ce jeu, retenons la possibilité d'étudier une combinaison et celle de faire appel à des conseils ou de revenir au coup précédent (gageons que de nombreux néophytes utiliseront très souvent cette possibilité). Pour ses «archives», il est également possible d'imprimer une partie. Signalons, à l'intention des utilisateurs de MO5, la nécessité du crayon optique.

ECHEC 3.7 (COBRA SOFT)

Jeu classique

Prix: 120 F (TO7/TO7-70/MO5)

Il s'agit d'un jeu d'échecs classique, avec vingt-quatre niveaux de difficulté. Vous pouvez soit utiliser le clavier, soit encore le crayon optique. Deux reproches majeurs peuvent être adressés à ce logiciel: d'abord le fait qu'il soit relativement difficile d'utiliser le crayon optique si ce n'est en pointant la case gauche pour obtenir celle de droite, et le fait qu'il soit excessivement lent dès qu'on aborde un niveau de difficulté moyen. A ne conseiller qu'à ceux qui désirent seulement une initiation sommaire (dans ce cas le rapport qualité/prix est très bon).

ANIMATIX (INFOGRAMES)

Jeu graphique

Prix: 350 F (T07/TO7-70/MO5)

Ce logiciel de qualité permet de créer des animations (jusqu'à vingt images par seconde) à partir de dessins créés par l'utilisateur. Un excellent logiciel pour l'initiation au graphisme et à l'animation, mais on regrettera -une fois encore- la lenteur du Thomson comparé à d'autres machines. On notera qu'une extension de mémoire est indispensable pour utiliser ce logiciel sur TO7.

PRAXITELE (FIL)

Jeu graphique

Prix : N.C. [cartouche] (TO7/TO7-70/TO9)

Ce logiciel graphique s'adresse principalement à tous les créateurs d'images aux normes TELETEL. Outre les créateurs d'images télématiques -qui disposent ainsi d'un logiciel simple, peu coûteux, et riche en possibilités- ce logiciel peut également intéresser tous ceux qui désirent créer des graphiques en couleur mais sont limités par l'espace mémoire. Il est possible de mixer texte et graphisme, et une fois le dessin créé, de l'affiner, de le mémoriser, de l'imprimer, etc.

COLORPAINT (FIL)

Jeu graphique

Prix: N.C. [cartouche] (TO7-70/TO9)

Colorpaint est certainement l'un des plus puissants outils graphiques disponibles pour les ordinateurs Thomson. A l'aide du crayon optique et de commandes simples, l'utilisateur crée un dessin sur l'écran et y incorpore le texte qu'il désire (jusqu'ici rien que de très banal). L'oeuvre réalisée, il peut la traiter exactement comme il le ferait dans un traitement de texte avec des mots. Les éléments du dessin peuvent ainsi être transportés, modifiés, reproduits (on peut même obtenir une «image en miroir» et cela dans les quatre axes possibles), etc.. Outre qu'il est également possible d'épaissir des traits, d'obtenir des images en négatif, de créer des effets de perspective, on peut également demander à l'ordinateur de mémoriser les diverses étapes nécessaires à l'élaboration du dessin. Ceci permet soit de créer une certaine animation à l'écran, soit encore de donner une nouvelle dimension aux cours de dessin. Un excellent outil aux multiples applications pour lequel on -regrettera cependant l'absence d'une imprimante couleur.

BOLCHOI (COCKTEL VISION)

Jeu musical

Prix: 155 F (TO7-70/MO5)

Il manquait sur Thomson un jeu musical aussi facile et agréable que Bolchoï. Il y a plusieurs années déjà, j'utilisais un jeu similaire («Dancing diamond», sur TRS 80) pour animer d'arides cours sur l'informatique. Succès assuré. Ce jeu vous permet de composer une petite musique (le résultat s'inscrit sur une portée musicale et peut donc vous apprendre les rudiments de l'écriture musicale) puis d'inviter le danseur étoile du Bolchoï à exécuter des pas de danse (il en connaît dix-huit) sur votre musique. Vous pouvez ainsi créer de A à Z, sans aucune formation spéciale, un petit spectacle personnel (il vous est même loisible de créer vos propres figures) et, si vous le désirez, l'enregister sur cassette. Une approche intelligente des possibilités de l'informatique par le biais ludique, de quoi enchanter petits et grands.

MISSION PAS POSSIBLE
(INFOGRAMES)

Jeu de rôle

Prix: 160 F (MO5/TO7/TO7-70)

Il s'agit d'un jeu de rôle et d'action qui s'adresse aux utilisateurs munis d'une bonne dose de patience et de volonté. En effet, vous pilotez un agent des services secrets afin qu'il accomplisse sa mission. Mais, pour ce faire, vous devez lui donner des ordres en lui indiquant au moyen de verbes et de compléments ce qu'il doit faire. Le dialogue est assez simple puisqu'il vous suffit d'inscrire les quatre premières lettres du verbe et du mot. Pour vous faciliter la tâche, un texte vous est soumis, dans lequel seront dissimulés les principaux ordres. A vous de trouver -armés de patience et de volonté- les ordres qu'il faut. Malgré certaines faiblesses ce logiciel se rachète par un graphisme relativement agréable. Pour l'utilisation sur TO7, il est nécessaire de prévoir une extension de mémoire.

MANDRAGORE (INFOGRAMES)

Jeu de rôle

Prix: 250 F (TO7/TO7-70/MO5)

Il est difficile de présenter Mandragore ! A la fois jeu d'aventures, jeu de rôle, jeu d'énigmes, c'est aussi un merveilleux logiciel graphique. Il faut que l'on sache simplement que Mandragore permet de jouer durant des dizaines d'heures, qu'il est accompagné de deux cassettes: une cassette de jeux et une cassette consacrée aux donjons. Avant d'entamer l'utilisation de Mandragore, il vous est conseillé de lire le livret qui accompagne ce logiciel, livret qui est composé d'une vingtaine de pages qui doivent tout vous apprendre sur Sirella et les différents personnages qui peuplent cette épopée: le magicien, le nain et le serviteur de Sirella. Un jeu très bien fait, un graphisme au-delà de tout éloge. Le logiciel est accompagné par une carte qui reprend les différents itinéraires possibles dans la région. On regrettera simplement un manuel relativement difficile à lire et dont tous les termes «exotiques» ne sont pas expliqués convenablement dans le texte. Quoi qu'il en soit, un logiciel de tout premier ordre que nous ne pouvons que vous conseiller d'acheter et, s'il vous reste encore quelques sous, «LE LIVRE» de Mandragore (35 F, chez le même éditeur) vous donnera un grand nombre de clefs pour résoudre plus facilement les énigmes.

SUPER-BUSINESS
(COKTEL VISION FIL)

Jeu de simulation

Prix: N.C. [disquette] (TO9)

Ce jeu est la version améliorée pour T09 de Business. Il permet l'initiation au monde des affaires. Chaque joueur, à la tête de sa propre entreprise, doit prendre les décisions sou haitables pour augmenter la rentabilité de son entreprise. En fonction du niveau de difficulté sélectionné, le joueur est amené à prendre de plus en plus de décisions. Ce jeu permet donc de progresser intelligemment dans la compréhension des mécanismes qui gouvernent le monde des affaires. Un logiciel qu'on peut recommander aussi bien à ceux qui s'intéressent à la gestion d'une entreprise qu'aux jeunes managers (et pourquoi pas aux commerçants et petits patrons) confrontés pour la première fois à des problèmes concrets. Le graphisme -de qualité- est à la hauteur de ce logiciel qui tire parti, peut-être pour la première fois, de toute la puissance du TO9.

MILLIONNAIRE (LE) (LORICIELS)

Jeu de simulation

Prix: 140 F (MO5)

Le millionnaire est un jeu de type «business». Vous êtes à la tête d'une entreprise, dont le capital est de 10 millions. Vous avez, par produit, un certain nombre de coûts fixes (ceux qu'il est impossible de modifier: par exemple le payement du personnel) et des coûts variables (sur lesquels il est possible d'intervenir: par exemple les frais de publicité); à vous de prendre les décisions qui s'imposent pour devenir compétitif. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou encore contre l'ordinateur. Dans ce cas, sa société s'appelle Atmos. Le programme, très flexible, vous permet de choisir le marché ainsi que la conjoncture. Vous avez le choix entre 10 types de marché et 5 niveaux de conjoncture, ce qui vous donne d'emblée 150 possibilités de jeu. Le jeu peut se jouer soit de façon intuitive, dans le but de gagner le plus d'argent possible, soit de façon plus scientifique en tenant compte des divers paramètres modifiables lorsqu'on dirige une société. Ainsi, par exemple, vous pouvez décider un effort de productivité qui vous aide à vendre des produits moins chers (mais attention au stock..) ou augmenter la qualité de vos produits (vous en vendrez moins mais plus cher et votre «image de marque» sera meilleure). Vous pouvez également augmenter votre impact en publicité ou encore décider

d'un effort de vente plus ou moins grand ou, encore, modifier votre prix de vente. Vous apprendrez ainsi, si vous l'ignorez, qu'il est nécessaire que le prix de vente soit supérieur au prix de production et vous saurez également qu'il ne sert à rien d'investir en publicité lorsque le produit se vend tout seul. Un très bon logiciel, d'un maniement simple qui vous apprendra comment gérer efficacement une petite entreprise. L'auteur de ce programme est M. de Guilhermier et nous lui souhaitons de devenir «*millionnaire*».

BUSINESS +
(COKTEL VISION & ANSWARE)

Jeu de simulation

Prix: 295 F (TO7/TO7-70/MO5/TO9)

Business + est un jeu de stratégie d'entreprise qui se joue à plusieurs (de 2 à 6 joueurs) ou encore en solitaire contre l'ordinateur. Le but de ce jeu est d'apprendre à gérer convenablement une entreprise, en prenant un certain nombre de décisions. Ces décisions -que doit prendre quotidiennement tout gestionnaire- ont rapport au stock, au fonctionnement des usines, aux charges fixes, aux payements des dettes, etc. Le but est de devenir le plus compétitif possible tout en évitant les nombreux pièges qui peuvent conduire à la faillite (stock mal géré, impossibilité de payer les fournisseurs, etc.) ou au rachat par une autre entreprise (actuellement très prisé !). Ce jeu permet à l'utilisateur de modifier constamment ses décisions de manière à pouvoir récupérer une situation qui paraît difficile. En fin de partie -ou à n'importe quel moment- l'utilisateur peut obtenir un compte de résultats (un bilan avec état de l'actif et du passif). Il s'agit d'un excellent logiciel qui permet à l'utilisateur de se former à la gestion d'une société et d'apprendre les grandes règles qui gouvernent les lois de l'offre, de la demande et la gestion de l'entreprise. Bien plus qu'un jeu, il s'agit d'un logiciel capable d'enseigner les grandes règles économiques

indispensables à quiconque désire, à quelque niveau que ce soit, faire du commerce. Ce jeu nécessite la cartouche Basic (TO7 & TO7-70), ainsi qu'une extension mémoire (TO7).

ORBITAL MISSION (COCKTEL VISION)

Jeu de simulation

Prix: N.C. (T07/TO7-70/MO5)

Placé aux commandes d'un vaisseau spatial vous explorez l'espace à la recherche d'une planète inconnue sur laquelle se trouve un vaisseau spatial. Bien sûr, vous aurez à surmonter de nombreuses difficultés (trous noirs, barrières d'énergie) et à combattre de nombreux ennemis. Avant de vous lancer dans l'aventure, vous devrez apprendre à piloter le vaisseau spatial et à vous poser convenablement. Cet apprentissage constitue sans doute la meilleure partie du logiciel. Un classique du genre....
Pour l'utilisation sur un TO7/TO7-70, ce jeu nécessite la cartouche Basic. Pour le TO7, l'extension mémoire est indispensable. Les manettes de jeu sont facultatives mais fort utiles.

RAID SUR TENERE (COKTEL VISION)

Jeu de simulation

Prix : N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Pour faire un rallye en plein désert, il est nécessaire de disposer d'un bon matériel, d'être bien organisé et de ne pas manquer d'argent. La première partie de ce jeu consiste justement à rechercher des sponsors. Ceux-ci n'accepteront de financer votre expédition que si vous répondez correctement à leurs questions. Les sponsors ne s'intéressent pas à vos connaissances de la géographie du désert ni à vos aptitudes à réparer une voiture. Non, ils testent vos connaissances en orthographe et calcul mental ou votre aptitude à résoudre des énigmes. Si vous parvenez à constituer un capital (fonction de vos réponses aux questions des sponsors) vous serez confronté au problème de l'équipement. Comment bien acheter ? Il faudra bien gérer votre budget pour ne manquer ni d'essence ni de vivres. Ces préliminaires (qui peuvent prendre du temps) étant terminés, il ne vous reste plus qu'à prendre la route... et ce n'est pas une mince affaire car les pièges du désert sont nombreux. Un jeu original qui ne remplace pas le Paris-Dakar mais présente moins de risques et un investissement nettement moins important! Ce jeu nécessite l'extension mémoire pour le TO7. La cartouche Basic est indispensable pour T07 et T07/70.

SPACE SHUTTLE SIMULATOR (LORICIELS)

Jeu de simulation: pilotage de navette

Prix: 250 F (MO5)

Ce jeu de simulation, d'actions et d'aventures, qui vous place tout près de l'an 2000, vous met aux commandes d'un vaisseau spatial en orbite autour de la Terre. Votre mission est de récupérer un satellite qui est, lui aussi, en orbite autour de la Terre. Pour arriver à mener à bien cette mission, on a mis à votre disposition un matériel ultra-perfectionné qui vous servira à récupérer le satellite. Vous devez savoir que ce matériel n'est pas simple à utiliser. C'est d'ailleurs là que réside le réel problème. Si vous avez envie de tenter l'aventure, quatre niveaux de difficultés sont à votre disposition. Si vous aimez cela, un bon jeu qui vous amusera certainement durant quelques soirées.

EMPIRE (LORICIELS)

Jeu de stratégie

Prix: 195 F (MO5)

Empire est un jeu de simulation économique et politique dont le cadre est celui des colonies

romaines.

Vous voilà proclamé César d'une province. Pour gouverner vous disposez de soldats et de trois consuls ayant des fonctions bien déterminées. L'un s'occupera de l'élevage, l'autre de l'agriculture et le troisième de l'industrie. A vous de donner des directives à vos consuls et à vos soldats pour faire prospérer la région. Mais attention: le stock de vos vivres n'est pas inépuisable (il ne faut donc pas vous consacrer exclusivement à l'industrie au détriment de l'agriculture) et vos voisins peuvent être attentifs à vos signes de faiblesse (il faut donc motiver vos soldats pour qu'ils soient vigilants). Un excellent logiciel qui permet de s'amuser intelligemment pendant des heures...

1815 (COBRA SOFT)

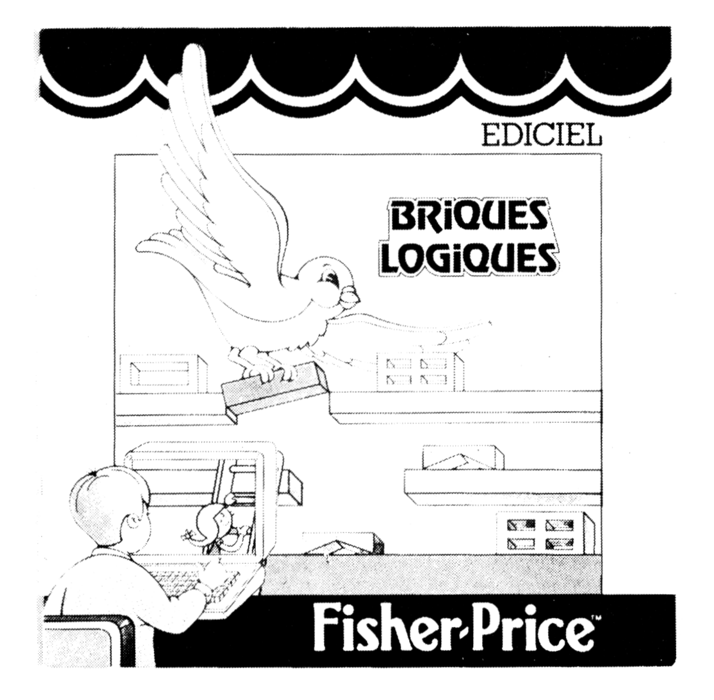
Jeu de stratégie

Prix: 135 F (TO7/TO7-70/MO5/TO9)

Napoléon revient de l'île d'Elbe: les cent jours commencent. Revivez cette extraordinaire période en vous plaçant à la tête des troupes françaises. Un extraordinaire «wargame» au très bon graphisme (le terrain est représenté sur l'écran avec son relief, les villes, les troupes, etc.). L'utilisateur, s'il le désire, peut également créer son propre terrain de manoeuvre.

Un logiciel qui convient aussi bien pour une première initiation au «wargame» (pas besoin de passer des heures à préparer le terrain) qu'aux utilisateurs avertis.

DES LOGICIELS
POUR APPRENDRE



CARTE DU CIEL (ANSWARE)

Éducatif: astronomie

Prix: 195 F (TO7/TO7-70/MO5)

Il s'agit d'une initiation à l'astronomie, présentée de façon excessivement attrayante. Avec Carte du Ciel, l'utilisateur peut observer le soleil, la lune, les planètes, 88 constellations, 22 étoiles doubles et 21 objets célestes tels que les nébuleuses, les galaxies etc...

A n'importe quel moment, l'utilisateur peut, en entrant l'heure sidérale, voir l'état du ciel et interroger l'ordinateur sur le nom de tel ou tel objet observé. Le programme, dont on appréciera les qualités graphiques, est accompagné d'un petit manuel comprenant un glossaire qui explique les principaux termes utilisés en astronomie. Il s'agit certainement d'un programme à conseiller à tous les enfants et adultes qui s'intéressent au ciel. Ce programme, première initiation à l'astronomie, sera par la suite complété par l'achat d'une lunette et d'un bon livre consacré à ce sujet. Logiciel d'initiation, «Carte du Ciel» est également un excellent programme pour se rafraîchir la mémoire. De quoi rêver de longues heures devant sa console d'ordinateur même les jours de ciel couvert. C. Colongo est l'auteur de ce très beau logiciel qui nécessite la cartouche Basic (TO7 & TO7-70), une extension mémoire (TO7) et le crayon optique (MO5).

PROCHIM (THEOREM)

Éducatif: chimie (niveau 2de)

Prix: 130 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel a pour but de permettre aux élèves d'acquérir (ou de revoir) les notions de base en chimie: structure de la matière, structure électronique, structure moléculaire (permettant de construire sa propre molécule), résolution des équations chimiques. Ce logiciel reprend la matière du cours de seconde tout en la prolongeant par certaines connaissances indispensables pour bien comprendre tous les phénomènes chimiques. Un très bon logiciel, unique en son genre, et qui rendra bien des services à ceux qui pensent que la chimie c'est compliqué. Les auteurs de ce logiciel (deux cassettes) sont F. Gruy et Vion. L'utilisation de ce logiciel sur TO7 nécessite l'extension mémoire.

FEU VERT (VIFI)

Éducatif :civisme

Prix: 145 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel, agréé par la Prévention rurale, vous initie à l'apprentissage de la conduite en milieu rural. Au volant d'un tracteur ou plus simplement d'un vélo, d'une moto ou d'une voiture, partez à la découverte du paysage mais n'oubliez pas de faire attention aux autres conducteurs, aux signaux et aux panneaux de signalisation. A l'heure où le nombre d'accidents routiers ne fait que croître, la pratique de ce logiciel ne peut qu'être vivement recommandée.

COMPTABILITE GENERALE (FIL)

Éducatif : comptabilité

Prix: 490 F [sur disquettes] (TO7/TO9)

Les logiciels «professionnels» ne sont guère nombreux ni pour TO7 ni pour TO9; c'est donc avec plaisir qu'on salue *Comptabilité générale* qui permet de tenir une petite comptabilité de manière tout à fait honnête. Le plan comptable est certes limité à cinq chiffres et le nombre de comptes est limité à 300 mais cela suffit amplement pour de nombreux utilisateurs (professions libérales, par exemple) et permet, en tout cas, une excellente initiation à la comptabilité informatisée. ce que ne permettent guère les manuels, fussent- ils merveilleusement bien faits. Un logiciel à recommander à tous les professeurs de comptabilité.

Pour utiliser ce logiciel, il est nécessaire de disposer (outre le lecteur de disquettes) de la cartouche basic et, pour le TO7, de l'extension mémoire 16K + 8K.

Ce logiciel sera prochainement complété par les programmes de facturation, stock et paye.

TO7 -MO5 A L'ECOLE (EDICIEL)

Éducatif: 21 programmes pour l'enseignement

Prix :N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel, très original, présente 21 jeux éducatifs, destinés à des enfants de 6 à 12 ans. Il s'agit de programmes que l'utilisateur peut modifier ou peut perfectionner à sa guise. Tels quels, ceux-ci fonctionnent parfaitement et peuvent servir aussi bien à apprendre la musique, que le français ou les mathématiques. L'intérêt de ce logiciel réside en outre dans sa haute adaptabilité: n'importe quel utilisateur un peu au courant des subtilités du langage basic peut adapter ces programmes à sa guise. On comprend immédiatement l'usage que vont en faire les professeurs, non seulement pour apprendre les finesses du langage Basic à leurs élèves avancés mais aussi pour créer des programmes adaptés à leur type d'enseignement. Ce logiciel peut également servir à l'auto-perfectionnement du Basic, puisque l'utilisateur dispose du listing complet des programmes et de programmes opérationnels et sans bugs !
On notera que les listings des programmes ainsi d'ailleurs que des conseils de modification peuvent se trouver dans le livre «TO7-MO5 à l'école», publié aux éditions du PSI. Nous ne pouvons dès lors, que recommander ce programme et ce livre à tous les professeurs qui désirent réellement utiliser un ordinateur de manière dynamique.

UN MOT POUR LE COMPTE (VIFI)

Éducatif: français (vocabulaire)

Prix: 180 F (TO7/TO7-70/MO5)

Comme le suggère le manuel accompagnant ce programme : faites comme le chameau, tirez profit de vos deux bosses, celle des maths et celle des lettres. Mais il faut effectivement disposer de ces deux bosses pour utiliser ce logiciel qui n'est guère aisé à comprendre immédiatement. Pour aborder le programme, il faut une bonne maîtrise du matériel et des quatre opérations fondamentales. En effet avec neuf lettres données, on doit reproduire ou reconstruire un mot dont le total des points est le même que le chiffre indiqué avant le jeu. Un logiciel qui ne s'adresse réellement qu'aux adeptes des chiffres et des lettres et pour lequel les manettes de jeu sont recommandées. L'auteur de ce logiciel est Ariel Levy.

JE LIS J'ECRIS (EDICIEL)

Éducatif: français

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel destiné à des enfants à partir de 3-4 ans prétend leur apprendre la lecture et, pour ceux qui savent déjà lire, leur permet d'évaluer leurs connaissances en lecture et en orthographe. Il s'agit d'une version informatique de ce qu'offre la plupart des ouvrages scolaires. Les mots sont accompagnés de leur représentation illustrée. Il ne nous semble pas que ce type de logiciel puisse apporter grand-chose de neuf par rapport aux méthodes traditionnelles.

PARTICIPES PASSÉS : ACCORDEZ-VOUS (EDIL-BELIN)

Éducatif: français

Prix: 230 F (TO7/TO7-70)

Qui n'a jamais aucune difficulté avec l'accord d'un participe passé ? Voilà un excellent moyen de revoir les règles de base, oubliées ou confondues... Il s'agit d'un très bon cours qui vous rafraîchira la mémoire de façon très agréable.

JE TU IL (EDICIEL)

Educatif: français

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Je Tu Il (réalisation Dominique Cazé) est un logiciel d'apprentissage et de perfectionnement de la conjugaison française. Ce logiciel est destiné non seulement aux adolescents mais également à tous les adultes qui veulent tester leur connaissance de la conjugaison française. L'utilisateur peut choisir entre travailler individuellement -il indique alors à l'ordinateur le verbe qu'il veut étudier, son temps et son mode- soit encore jouer contre le programme, après avoir choisi un niveau de difficulté ou encore construire une séquence de travail. Ce jeu est excellent et nous ne pouvons que recommander à tout utilisateur de la langue française une pratique assidue de ce programme qui lui apprendra avec finesse et agrément les nombreux pièges à éviter.

LE CADAVRE EXQUIS DE LA GRAMMAIRE (EDIL-BELIN)

Éducatif: français

Prix: 230 & 160 F (TO7/TO7-70)

Ce logiciel est présenté en deux volumes. Le premier volume est une sorte de cours préparatoire au jeu du *Cadavre Exquis*, c'est-à-dire au volume numéro deux. On y apprend (ou on revoit) ce que sont le groupe nominal 1 et le groupe nominal 2.

L'acquisition de ces notions est indispensable au bon fonctionnement de la partie proposée dans le second volume. Le Cadavre Exquis de la Grammaire existait à l'origine sous la forme d'un morceau de papier sur lequel chaque joueur écrivait ou dessinait ce qui lui passait par la tête. Ensuite, il pliait la feuille de manière à ce que le suivant ne puisse voir ce qu'il avait écrit ou dessiné. Le joueur suivant devait lui aussi écrire ou dessiner quelque chose de manière à produire finalement, soit un dessin quelconque, soit une phrase grammaticalement correcte mais dénuée de toute sémantique logique.

Dans le cas de cette cassette, seule l'idée de la phrase est retenue et ici aussi, chaque joueur doit écrire un morceau de phrase en fonction des directives qui lui sont données par l'ordinateur. Cinq joueurs peuvent participer à ce jeu. Le graphisme est excellent et le seul reproche qu'on pourrait faire à ce programme est une certaine lenteur.

MES PREMIERS MOTS CROISES
(VIFI NATHAN)

Éducatif: français

Prix: 200 F (TO7/TO7-70/MO5)

Si vous aimez les mots croisés, vous aimerez également partager votre plaisir avec vos enfants, d'autant plus que ce jeu permet à la fois d'enrichir le vocabulaire, de contrôler l'orthographe et d'habituer l'enfant à consulter un dictionnaire. Différents mots croisés classiques vous seront proposés avec certains critères de difficulté dont, par exemple, la taille de la grille. Vous pouvez également créer vos propres grilles et les enregistrer. Un bon logiciel qui aidera, à n'en pas douter, certains enfants à se réconcilier avec l'orthographe. Ce logiciel, présenté en deux volumes, est l'oeuvre de Bernard Delarue et J.P. Dupré.

ORDIFABLES (INFOGRAMES)

Éducatif: français

Prix: 199 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel (dû aux talents conjugués de Jean de La Fontaine, Roger Garnier et Pierre Bayle) se veut un outil d'acquisition de la lecture (et de la mémoire) pour les enfants à partir de cinq ans. Les fables de La Fontaine choisies («Le Corbeau et le Renard» & «La Cigale et la Fourmi») sont racontées par une douce voix féminine (le texte s'inscrit simultanément à l'écran) ainsi que par une animation graphique en couleur. Cette animation est supposée aider l'enfant à apprendre à lire et à mémoriser les «classiques». Chaque fable donne ensuite lieu à un jeu dont le but est d'exercer la mémoire. Un jeu certes original mais qui n'intéressera que les enfants dépourvus de magnétoscope (un outil -via Winnie l'Ourson, La fée Maléfique, etc,- autrement supérieur pour l'acquisition de la mémoire, l'enrichissement du vocabulaire et le contrôle émotionnel).

PORTEFEUILLE BOURSIER (Fil)

Éducatif et utilitaire: jeu de simulation

Prix: 595 F (TO7/TO7-70/TO9)

Portefeuille boursier, un logiciel créé par J.L. Charon, s'adresse à tous ceux qui possèdent des valeurs cotées en bourse ou encore à ceux qui désirent apprendre à gérer un portefeuille boursier. Le programme vous permet de tenir une comptabilité des opérations réalisées, c'est-à-dire l'achat, la vente, et l'encaissement des dividendes. De plus, il vous donne les moyens d'effectuer des calculs décisionnels pour mieux déterminer le moment auquel il faut intervenir en bourse. Ce logiciel intéressera certainement tous ceux pour qui le monde de la bourse est encore assez mystérieux ou pour ceux qui désirent gérer un petit portefeuille boursier. Le manuel est très bien fait et accompagné d'un mémento qui explique les différents termes utilisés en bourse, tels que "arbitrage", "plus-value", "dividende", etc. Il s'agit donc, à notre sens, plus d'un didacticiel que d'un véritable programme de gestion. On notera, cependant, que ce logiciel a récemment été adapté pour le TO9 et pour la communication via modem.... de quoi participer pleinement à la vie boursière.

CONSTRUIRE L'EUROPE (EDIL-BELIN)

Éducatif (géographie)

Prix: 180 F (TO7/MO5)

Ce logiciel est destiné à faire mieux comprendre la structure et la composition du Marché Commun et des Etats membres. Tout a été prévu pour mettre à jour les données qu'il contient en fonction de l'évolution économique et politique des pays membres. Un programme qui intéressera, sans doute, les professeurs de géographie mais que je vois mal offrir à un adolescent !

CLUB DE FOOTBALL (ANSWARE)

Éducatif :gestion finances

Prix: 195 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce jeu présente une particularité intéressante. Il initie les joueurs à un double aspect: l'aspect sportif (bien sûr) mais aussi, et ce n'est pas négligeable, l'aspect financier inhérent à toute activité, fût-elle exclusivement ludique. Dès que vous avez chargé le programme, vous devenez responsable à part entière d'un

club de football et votre but est d'obtenir les résultats les plus performants de manière à amener votre équipe à donner le meilleur d'elle-même.

Pour obtenir ces résultats, vous devez prendre un certain nombre de décisions: décisions sportives mais aussi décisions financières. Les décisions financières, et vous l'apprendrez très vite, sont certainement aussi importantes que les choix sportifs. Le responsable du club doit donc agir avec intelligence et apprendre à manier la chèvre et le choux. Les décisions à prendre dépendent du nombre de joueurs, des forces relatives des équipes en présence, des matchs qui se jouent (les choix ne sont pas identiques suivant que les matchs se jouent à l'extérieur ou à l'intérieur), de l'équipement offert aux joueurs et aussi du temps passé avec ces derniers pour les stimuler. Les résultats dépendent directement de vos choix. Le match se joue en 90 minutes et vous pouvez, si vous le voulez, entendre les bruits de la foule en gardant votre cassetophone branché sur l'ordinateur (les bruits seront diffusés par le haut-parleur du lecteur de cassettes). Un logiciel intelligent qui intéressera même ceux que le football ne passionne guère. Ce logiciel nécessite la cartouche Basic (TO7 & TO7-70) ainsi que l'extension mémoire (TO7).

LE CUBE INFORMATIQUE
(INFOGRAMES)

Éducatif: langage basic

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Ce programme se présente comme une initiation au Basic. Il s'agit en fait de bien plus que cela ! Une véritable initiation à l'ordinateur et à son utilisation. Il s'agit d'un programme qui peut être recommandé à quiconque s'intéresse à l'informatique et au langage Basic, et désire apprendre celui-ci de manière très agréable. On notera que manuel et logiciel se complètent et que l'utilisateur devra faire appel, de temps en temps, à son manuel s'il désire pleinement bénéficier du programme.
Quoi qu'il en soit, une excellente progression lui est proposée. Ce logiciel composé de quatre cassettes (douze leçons et plus de trente programmes) est certainement à recommander à toute personne qui se met, pour la première fois, aux commandes d'un ordinateur Thomson. Notre seul regret: que ce programme ne soit pas livré automatiquement avec tous les ordinateurs

FORGET ME NOT (EDICIEL)

Éducatif: anglais

Prix: 175 F (TO7/TO7-70/MO5)

Alors qu'il existe énormément de logiciels de perfectionnement et de révision de la grammaire anglaise, un logiciel de perfectionnement d'anglais est relativement rare. Le logiciel est basé sur des exercices de compréhension de l'anglais écrit et parlé. Vous écoutez un texte, puis ce texte apparaît sur l'écran, dans son intégralité. Ensuite, le texte réapparaît avec un certain nombre de mots ôtés que vous devez remplacer. A l'aide de ce logiciel, vous pouvez rapidement progresser dans le vocabulaire anglais et dans la compréhension de l'anglais tant écrit que parlé. Un logiciel à ne pas oublier !

ASSIMIL POUR L'ANGLAIS SANS PEINE (ASSIMIL)

Éducatif: langue anglaise

Prix: 510 F (TO7/TO7-70/MO5)

Si vous avez pu retrouver Big Ben alors que vous étiez égaré dans Picadilly Circus, ou si vous avez passé vos dernières vacances agréablement à draguer des Espagnoles, il y a de fortes présomptions que c'est à la méthode Assimil que vous devez vos résultats. Les guides Assimil ne sont certainement plus à présenter, mais Assimil récidive dans le succès en présentant sur micro-ordinateur un programme d'auto-contrôle de grammaire anglaise. Avant d'être adapté aux micro-ordinateurs Thomson, ce programme existait déjà sur Oric et Apple. Il s'agit d'un jeu de 6 cassettes reprenant 42 leçons qui couvrent toute la grammaire anglaise, et cela de manière très progressive. On regrettera, bien sûr, par-ci par-là certains petits problèmes inhérents à l'utilisation des cassettes mais pour revoir les notions de base de la grammaire anglaise, il s'agit certainement d'une méthode très agréable et qui plus est, offerte à un prix très compétitif. Bien entendu, dans la version actuelle, l'ordinateur est incapable de vous donner la prononciation exacte mais là n'est pas le but de ces cassettes. Leur but est simplement de vous faire revoir les grandes règles de la grammaire de manière progressive. Tant que vous n'avez pas répondu correctement

à une question, il est impossible de passer à la question suivante, mais l'ordinateur vous proposera de revoir les règles qui semblent vous avoir échappé. Un logiciel à recommander....

PRETERITE STAR (EDIL-BELIN)

Éducatif: langue anglaise

Prix: 180 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel -comme son nom l'indique- a pour but de vous aider à maîtriser l'usage du préterit en anglais. Conçu pour ceux qui disposent déjà d'un certain bagage linguistique, il permet, néanmoins, de disposer à tout moment de traductions, corrections, d'explications ou d'un rappel de grammaire. Ce cours fort bien fait et au graphisme soigné est basé sur une histoire fraîche et drôle. En utilisant une cassette vierge, il y a moyen de créer ses propres exemples en anglais (ce qui intéressera les professeurs désireux de personnaliser les programmes informatiques) et de les classer dans un fichier indépendant. Différents niveaux sont proposés: débutant, moyen et fort. Un bon logiciel à conseiller en complément des cours d'anglais.

LOS GUSANITOS ESPANOL
(HATIER)

Éducatif : langue espagnole

Prix: 160 F (TO7/TO7-70/MO5)

Les logiciels pour apprendre l'espagnol sont encore rares (on retiendra également l'espagnol par la méthode Assimil). Celui-ci est composé de trois jeux qui permettent de mieux se familiariser avec les verbes irréguliers espagnols. Bien entendu, une connaissance élémentaire de l'espagnol est indispensable pour tirer profit de ce logiciel.

LIRE VITE ET BIEN (VIFI NATHAN)

Éducatif: lecture rapide

Prix: 200 F (TO7/TO7-70/MO5)

Il s'agit d'un logiciel destiné à apprendre la lecture rapide telle que la pratiquent nombre d'hommes politiques et de responsables, obligés de consulter régulièrement d'épais dossiers. Ce logiciel possède tout ce qu'il faut pour vous apprendre la lecture rapide, et cela d'une façon tout à fait originale qui promet à brève échéance des résultats rapides et visibles. Vous avez la possibilité de choisir le nombre de lettres et la vitesse du déroulement du jeu. Après cela, apparaît sur l'écran - durant une fraction de seconde, un groupe de lettres -dont vous avez déterminé le nombre- que votre cerveau doit enregistrer et que vous devez retranscrire après chaque apparition. En finale, un compteur vous indique vos points, cotés sur vingt. En jouant régulièrement vous maîtriserez très rapidement la lecture et vos progrès, quel que soit votre niveau de départ, seront sensibles et rapides. Pour les utilisateurs de TO7, une extension mémoire est indispensable.

ENTRÉE EN SIXIEME (INFOGRAMES)

Éducatif: mathématiques & français

Prix: 300 F (TO7/TO7-70/MO5)

L'entrée en sixième est une étape importante qu'il ne faut absolument pas rater. Certains parents se demandent comment aider leur enfant à franchir cette étape. L'*Entrée en sixième* est une réponse à leurs angoisses. Cet ensemble de quatre logiciels («Cartable») est composé d'exercices portant sur les deux branches réputées difficiles: les mathématiques et le français. Deux cassettes sont consacrées à chacune de ces branches. Les deux cassettes de mathématiques comportent les exercices suivants: calcul mental, calcul de volumes, de surfaces, de poids et de distances, géométrie élémentaire. Les deux cassettes consacrées au français comportent des exercies d'analyse, de conjugaison, ainsi que des exercices sur les homonymes grammaticaux (où/ou, à/a, etc.) et les terminaisons verbales homophones (EZ,AI,AIS,AIT, etc.). Outre les exercices mémorisés sur la cassette, il est également possible de modifier les données («data») pour créer de nouveaux exercices. Un **cartable** qui intéressera donc autant les parents que les professeurs (qui peuvent ainsi créer leurs propres exemples).

PYTHAGORE (HATIER)

Éducatif mathématiques

Prix: N.C. (TO7-TO7-70/MO5)

Quel cauchemar lorsqu'on a 8 ans et qu'il faut mémoriser les tables de multiplications ! Sans rendre cet exercice vraiment passionnant, ce logiciel permet à l'enfant d'assimiler les tables de multiplications sans en faire uniquement un effort de mémoire. De nombreux exercices, bien gradués, sont proposés. Un logiciel à offrir aux parents pour qui les fameuses tables sont redevenues un véritable cauchemar.

DIDACTIMATH 5e (EDIL-BELIN)

Éducatif : mathématiques

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Ce programme a l'ambition -et on peut dire qu'il l'atteint- de présenter tout le programme d'algèbre de la classe de 5e. Sans originalité, sans graphismes, sans effets sonores mais avec rigueur et pédagogie ce programme aide l'élève à revoir et à assimiler les principales notions d'algèbre. Un bon outil pour progresser à son propre rythme et pour «épater» le prof....

CALCUL NUMERIQUE (VIFI-NATHAN)

Éducatif : mathématiques

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

L'entrée au Collège (vers douze ans) ne se fait guère sans heurts, principalement au niveau des mathématiques. Ce logiciel, conçu comme un jeu, aborde la plupart des difficultés mathématiques et fait ainsi le tour de ce qu'il est nécessaire de connaître pour réussir sans difficultés. Un programme très réussi et fort bien présenté. A offrir en priorité à tous ceux qui disent ne pas posséder la «bosse des maths».

PROMECA (THEOREM)

Éducatif: mécanique (niveau 2de)

Prix: 180 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel, mémorisé sur quatre cassettes, unique en son genre, porte sur toute la partie mécanique du cours de seconde des Lycées. Révisions et exercices permettent d'étudier la mécanique chez soi ou à l'école (ce logiciel supporte le nanoréseau). L'approche éducative n'est guère originale, mais nous pensons que ce logiciel (vendu à un prix très raisonnable) peut aider pas mal d'élèves en difficulté d'autant plus que divers niveaux d'aide sont prévus en cas de mauvaises réponses répétées. Les huit modules composant ce logiciel ont pour thème les matières suivantes: vecteurs, vitesse, centre de masse, chocs, forces et moments.

Les auteurs de ce logiciel sont F. Gruy et Vion. L'utilisation de ce logiciel sur TO7 nécessite l'extension mémoire.

LA RONDE DES FORMES (VIFI)

Éducatif: mémoire/orientation

Prix: 150 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce jeu est destiné aux enfants de deux à six ans et est entièrement basé sur la reconnaissance des formes. Le but est de faire acquérir aux enfants un certain sens de l'orientation et de développer leur mémoire. Quatre jeux sont proposés: le château, la grenouille, la pieuvre et l'hippocampe. Pour chacun de ces jeux, l'utilisation du crayon optique est nécessaire.

INITIATION AU MICRO PROCESSEUR (EDIL-BELIN)

Éducatif: micro-informatique (processeurs)

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Il s'agit presque d'un cours complet consacré aux micro-processeurs mais qui dépasse très vite le simple niveau d'initiation. Dès lors, un novice s'y perd assez facilement. Les schémas explicatifs sont très bien réalisés mais parfois assez compliqués et, de ce fait, pas nécessairement parlants pour le profane. Ce logiciel intéressant et original mériterait d'être «fignolé».

RYTHMAMUS (LOGIMUS HATIER)

Éducatif (musique)

Prix: 185 F (TO7/TO7-70/MO5)

Il s'agit d'un jeu musical qui apprend à l'enfant ce que sont les rythmes. Des animaux de toutes espèces présentent des pancartes sur lesquelles sont dessinés les rythmes qu'ils vont jouer. Il faut au moyen du crayon optique pointer la bonne pancarte et ne pas se tromper. Ce logiciel permet d'aquérir une bonne notion de ce que sont les rythmes et constitue donc une étape non négligeable dans l'acquisition d'un certain nombre de réflexes musicaux. A l'aide de ce logiciel, l'enfant (à partir de six ans) ou l'adulte, développera sa mémoire auditive et associera les rythmes à un certain nombre de données graphiques (écriture musicale). Vous pouvez si vous le souhaitez vous initier en famille en jouant à deux ou à plusieurs. Notons cependant que ce logiciel est assez élémentaire et qu'il ne faut guère s'attendre à atteindre des «sommets» en sa compagnie. Le possesseur d'un TO7 devra faire l'acquisition d'une extension mémoire et celui d'un MO5 du crayon optique. Notons que la découverte de ce logiciel est facilitée par un module de démonstration. Le même éditeur propose encore deux autres logiciels d'initiation à la musique: **Astromus** (découverte des sons) et **Melodimus** (découverte des mélodies).

MELODIMUS (LOGIMUS HATIER)

Educatif: musique

Prix: 185 F (TO7/TO7-70/MO5)

Melodimus est l'un des nombreux logiciels musicaux disponibles pour les ordinateurs Thomson. Melodimus transforme l'ordinateur de manière à ce qu'il devienne un petit orgue électronique. L'utilisateur peut ainsi créer de petites mélodies et en modifier, à sa guise, la cadence. Melodimus permet à l'utilisateur de perfectionner son oreille musicale et de développer sa mémoire auditive. Un jeu de bonne qualité pour l'initiation à la musique, mais qui ne remplacera jamais le contact avec un véritable instrument fût-ce un simple harmonica ou une flûte à bec sopranino. Pour les enfants à partir de l'âge de six ans. La découverte de ce logiciel est facilitée par la présence d'un module de démonstration automatique. On notera que l'extension mémoire est indispensable pour les possesseurs de TO7 et que ce jeu nécessite obligatoirement un crayon optique. Pour ceux qui souhaitent une initiation complète à la musique, le même éditeur propose encore une initiation aux sons (**Astromus**) et une initiation aux rythmes (**Rythmamus**).

ASTROMUS (LOGIMUS HATIER)

Éducatif: musique

Prix: 185 (TO7/TO7-70/MO5)

Apprendre la musique en s'amusant n'est pas toujours aisé. Ce jeu éducatif musical a pour but de développer l'oreille musicale et la mémoire auditive des élèves. Ce jeu s'adresse aux élèves qui n'ont encore aucune notion de solfège et, grâce à l'utilisation d'ovnis et d'astronefs, il leur permet de connaître l'emplacement des notes sur les portées. Le but du jeu est de reconnaître grâce à des notes de musique l'endroit où les envahisseurs vont apparaître avant de les détruire. Si vous n'y arrivez pas, ils détruiront vos bases qui sont les clés de sol et de fa. Un bon jeu mais il n'est guère certain qu'il facilitera la mémorisation et l'intellectualisation des règles de base de la musique. Pour les enfants à partir de six ans, mais il intéressera également nombre d'adultes et d'adolescents. Utilisé sur TO7, ce logiciel nécessite une extension mémoire. Signalons, encore, que ce logiciel peut être complété par **Rythmamus** (découverte des rythmes) et **Melodimus** (découverte des mélodies). Chacun des ces programmes possède un mode de démonstration, très pratique pour une première approche.

ALPHAVILLE (EDICIEL)

Éducatif: pré-élémentaire

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Alphaville est un jeu co-édité par Fischer Price et Ediciel et destiné aux enfants à partir de 3 ans. Expérience(s) faite(s), il semblerait que 4 ans conviennent mieux pour bénéficer pleinement de toutes les possibilités offertes par l'ordinateur, surtout lorsque l'enfant utilise des manettes de jeu (difficiles à maîtriser). Dans le cas d'Alphaville, jeu qui est également disponible sur d'autres micro-ordinateurs, l'utilisateur doit aider Pitou, le pingouin, à choisir des lettres qui sont affichées sur un tableau. Il y arrive en escaladant des escalier et en choisissant la lettre utile. Cette lettre doit être jetée dans un camion qui porte également le nom de la lettre. Si la lettre jetée n'est pas celle qui convient, le camion refuse de partir. Si l'enfant répond convenablement, le camion part et, au bout d'un certain temps, l'enfant arrive ainsi à construire Alphaville sous ses yeux. Il s'agit d'un excellent logiciel qui mettra l'enfant très agréablement en situation de reconnaître des lettres majuscules et minuscules. La manipulation des manettes pour déplacer le pingouin, le faire monter ou descendre l'échelle, constitue pour l'enfant un attrait non négligeable. Un très bon logiciel tout à l'honneur de Fisher Price.

MEMOIRE MONSTRE (EDICIEL)

Éducatif: pré-élémentaire

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Il s'agit d'un programme qui a été co-édité par Fischer Price et Ediciel. Le but de ce logiciel est d'exercer la mémoire visuelle de l'enfant. Le jeu consiste à nettoyer les vitres d'un grand immeuble pour retrouver les animaux qui sont cachés dans les pièces derrière ces vitres. En fait, le programme a été bien imaginé et il y a toute une histoire qui, à elle seule, éveille déjà l'intérêt de l'enfant. La première étape consiste à prendre l'hélicoptère, ce que l'enfant aime toujours, et à déplacer celui-ci pour le remplir avec des seaux d'eau. Lorsque l'hélicoptère est rempli avec les seaux d'eau, on voit Jo, le laveur de vitres, qui trépigne d'impatience. Il faut alors charger Jo dans l'hélicoptère et le transporter vers l'immeuble dont il doit nettoyer les vitres. Malheureusement, durant le transport, un nuage passe, la pluie commence à tomber et les vitres déjà sales deviennent absolument opaques. Pendant que le nuage se prépare, des animaux apparaissent derrière les vitres et l'enfant doit essayer de se souvenir des vitres derrière lesquelles se trouvent des animaux. Il ne doit laver que ces seules vitres, faute de quoi il manquera d'eau. Un très bon logiciel qui apprendra certainement à l'enfant à développer sa mémoire visuelle. En outre, les parents un rien inventifs (rappelons que

l'adulte est le «jouet» préféré de l'enfant) peuvent construire toute une histoire à partir de Jo, du nuage et de l'hélicoptère.

LA RONDE DES CHIFFRES
(VIFI NATHAN)

Éducatif: pré-élémentaire

Prix: 140 F (TO7/ TO7-70/MO5)

Ce logiciel est destiné aux très jeunes enfants (de deux à cinq ans) qui ne connaissent pas encore les chiffres. Ils doivent pouvoir reconnaître les chiffres dans des figures connues ce qui leur permettra de se familiariser non seulement avec la forme des chiffres mais également d'associer une idée de grandeur aux nombres. La manière dont le jeu est agencé, avec un bon graphisme leur permettra de progresser très rapidement. On notera la nécessité de la cartouche Basic. Les auteurs de ce logiciel sont P. et B. Couronne.

CHIFFRE PERCHE (EDICIEL)

Éducatif: pré-élémentaire

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel, co-édité par Fischer Price et Ediciel, est certainement l'un des meilleurs parmi ceux destinés à des enfants de 3 ans. Il leur permettra d'avoir la notion des nombres de 1 à 9. Pour y arriver, Fischer Price utilise un petit lapin, un renard, un kangourou, un arc-en-ciel et des ballons. Des ballons apparaissent dans le ciel et l'enfant doit reconnaître, parmi plusieurs autres ballons, les valeurs identiques. Si cela est fait correctement, le petit animal va monter au ciel, va placer les ballons dans les nuages et va descendre en parachute. Divers niveaux de jeu existent et l'enfant, dès le plus jeune âge, apprend en s'amusant ce qu'est l'arithmétique. Le graphisme est excellent, l'écran n'est pas trop chargé, les couleurs sont parfaites. C'est certainement un excellent logiciel pour les tout-petits.

AU PAYS DES COMPTES (EDICIEL)

Éducatif: pré-élémentaire

Prix: 165 F (TO7/TO7-70/MO5)

Fisher Price s'est certainement distingué sur le marché des jouets par la qualité et le sérieux de tout ce qu'il propose. On peut en dire autant de cette cassette qui est destinée aux enfants à partir de l'âge de 6 ans et leur apprend à calculer en partant de trois jeux différents. Chacun de ceux-ci offre trois niveaux de difficultés. Les jeux consistent à additionner des nombres de manière à trouver un chiffre qui, lui, est tiré au hasard par l'ordinateur. L'enfant doit arriver à obtenir ce nombre en additionnant un maximum de 5 autres chiffres. Ce qui fait la gaieté du jeu, c'est le petit personnage qui traverse la rivière grâce à des troncs d'arbres et qui permet à l'enfant de visualiser facilement et agréablement les différentes propositions qu'il fait à l'ordinateur. Ce logiciel a pour auteur Véronique Genot. Les enfants aiment....

BRIQUE LOGIQUE (EDICIEL)

Éducatif: pré-élémentaire

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Brique logique est un logiciel co-édité par Fischer Price et Ediciel mais il ne nous semble pas que c'est ce que Fischer Price a fait de mieux. Le but de ce logiciel est d'apprendre à des enfants à raisonner et à organiser leur travail. Il leur faut construire un chantier mais le chantier est plein de pièges, il leur faudra construire des ponts, placer des échelles, etc. Ils peuvent être aidés par deux robots, Martin et Martine, ou encore par un oiseau, Jimmy. Ce jeu est assez lourd. Le graphisme n'est pas très attrayant et nous-mêmes avons eu quelques difficultés à comprendre l'organisation de ce jeu... Mais peut-être manquons-nous de logique?)

CARNET DE SANTÉ (ANSWARE)

Éducatif : santé

Prix: 205 F (TO7/TO7-70/MO5)

Le but avoué de ce programme est de remplacer le livret médical que tout enfant doit posséder et qui le suit depuis sa naissance jusqu'à la fin de sa croissance. On notera que ce carnet de santé informatique, même au cas où les données sont imprimées, n'a aucune valeur légale.

S'il peut de temps en temps aider l'utilisateur en ce qui concerne certaines dates (par exemple de revaccination) à ne pas dépasser, nous ne voyons pas très bien son utilité pratique dans le quotidien (il est plus lourd d'allumer un ordinateur et d'inscrire une visite médicale que de tenir à jour un petit carnet de santé!). Malgré une idée séduisante et originale (ce qui explique sa place dans ce petit guide), ce n'est donc pas un logiciel à recommander, d'autant plus que son utilisation n'est guère facile. Ce logiciel qui nécessite la cartouche Basic (TO7 &TO7-70) et une extension mémoire (TO7) a reçu le prix RTL au 2e festival du logiciel 1984 (Villeuve-les-Avignon). Il a pour auteur Paul Ghez.

LE CORPS HUMAIN (INFOGRAMES)

Éducatif : sciences naturelles

Prix: 150 F (TO7/70/MO5)

Si vous n'avez pas encore l'âge de vous initier à l'anatomie pratique, voici un programme qui vous aidera à mieux situer les différents organes du corps et les parties du squelette. La première épreuve de ce jeu didactique consiste à tester vos connaissances générales en anatomie et physiologie humaine. Vous devez répondre par oui ou par non à une série de questions dans le style: "Le sang circule-t-il grâce au coeur ?". Vos erreurs sont comptabilisées et si le score est trop mauvais vous devrez recommencer. La seconde partie, déjà plus élaborée, vous invite à montrer ou à nommer certaines parties du corps. Enfin, la troisième partie consiste à reconstituer un corps complet à partir des «pièces détachées».

L'idée de ce logiciel est excellente, mais sa réalisation ne tient pas compte de la nécessité pour l'élève de comprendre le fonctionnement et le rôle des organes du corps. L'apprentissage par «essai-erreur» n'est certainement pas le plus formatif sur le plan intellectuel ! On peut espérer que la nouvelle version prévue pour le TO9 sera, elle, plus didactique. Ce logiciel accepte l'utilisation du crayon optique mais ce périphérique n'est pas indispensable.

LA CONTRACEPTION
(LABORATOIRES ORGANON)

Éducatif : sexualité

Prix [gratuit pour les écoles] (TO7/TO7-70)

Ce logiciel développé par un laboratoire pharmaceutique est destiné aux adultes et aux adolescents qui se posent un certain nombre de questions concernant la contraception et ne savent pas toujours, ou n'osent pas toujours, poser ces questions à qui de droit. Le logiciel est conçu sous la forme d'un jeu de type «vrai ou faux» et, en fin de parcours, l'ordinateur totalise les bonnes réponses. Ainsi l'utilisateur sait s'il a bien compris ce dont il s'agissait. Pour tout assimiler, il peut recommencer autant de fois qu'il le juge nécessaire.

Une bonne formule pour apprendre un sujet délicat tout en intéressant l'élève par la stimulation du jeu. On en souhaiterait un pareil pour les MST (maladies sexuellement transmissibles) et pour l'hygiène générale.

DES LOGICIELS
POUR TOUS LES JOURS



COLLECTION GESTION FAMILIALE

PORTEFEUILLE BOURSIER

Jean-Luc CHARRON

PB.7008

answare
diffusion

ASSDESASS (L') (INFOGRAMES)

Utilitaire: assembleur

Prix: N.C. (TO7-TO7/70)

Grâce à ce logiciel vous pourrez créer vos propres programmes en langage machine et ainsi pénétrer dans le coeur même du microprocesseur. Ce programme, très complet, mais déjà d'un niveau assez élevé, comporte un éditeur plein écran (pour corriger facilement vos programmes source), un désassembleur (pour mettre votre machine à nu) et un débuggeur (pour dépister vos erreurs). Une notice complète comporte toutes les adresses et les paramètres des sous-programmes de la ROM de votre micro-ordinateur.

Il nécessite également certaines notions sur le langage assembleur et sur le microprocesseur qui équipe le micro-ordinateur Thomson, c'est-à-dire le 60809. Pour les programmeurs confirmés, ce logiciel s'avérera extrêmment utile et leur permettra de tirer le meilleur parti de leur ordinateur. A déconseiller à ceux qui se cantonnent dans le Basic ou dans les jeux de rôle ou les graphismes. L'auteur de ce programme est W. Hennebois.

GRAPHOLOGIE (COBRA SOFT)

Utilitaire: analyse de l'écriture

Prix: 150 F (TO7-70/MO5)

Ce logiciel de graphologie assistée par l'ordinateur est une réponse à tous ceux qui prétendent que la graphologie n'est pas une science. A partir des éléments descriptifs d'une écriture (la vôtre ou celle d'un ami/ennemi), l'ordinateur vous en donne l'analyse psychologique et les principales caractéristiques de la personne étudiée, tant du point de vue de son intelligence que de sa sociabilité ou de son affectivité. L'ordinateur assiste le «graphologue» au cours de la description de l'écriture en présentant des choix bipolaires (écriture grande ou petite, inclinée à droite ou à gauche, etc.) et en permettant des réponses nuancées (échelle de 1 à 5).

Un logiciel qui devrait intéresser, mais aussi amuser, un vaste public. L'auteur, Yves Dumont, est psychologue et, depuis plus de vingt ans, passionné de graphologie, un critère de sérieux !

MICROSCILLO (INFOGRAMES)

Didacticiel

Prix: 300 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel intéressera tous les élèves qui «sèchent» sur la physique de l'électricité. Destiné aux élèves du second degré, Microscillo permet de simuler «sans danger» des travaux pratiques d'électricité et simule également un oscilloscope bicourbe et permet ainsi l'apprentissage et la compréhension des grandes lois de l'électricité. Un bon outil pédagogique dont l'utilisation sera facilitée par le crayon optique. Encore un petit effort et ce logiciel pourra également intéresser les électriciens et tous les électroniciens «en herbe»...

EURIDIS (HACHETTE)

Utilitaire: enseignement

Prix : 1250 F (TO7/TO7-70/M05)

Un système auteur (déjà «célèbre» sur Micral) qui permettra aux enseignants de créer leurs propres didacticiels et d'utiliser, enfin, l'ordinateur, en fonction de leur propre expérience pédagogique. Ce logiciel peut fonctionner en réseau. Seul le prix en limitera, sans doute, la diffusion.

C.A.O. (LORICIELS)

Didacticiel graphique

Prix: 320 F (TO7-70/MO5)

Programme d'initiation à la conception assistée par ordinateur, ce logiciel extraordinaire permet de faire des dessins - en trois dimensions (3-D), svp !- puis de les modifier, de les corriger et de les imprimer. Il est également possible de faire tourner le dessin dans l'espace, de changer l'échelle de grandeur, de faire un zoom sur un détail, et même de créer une petite animation. Un logiciel vraiment professionnel qui permet de comprendre le rôle de la CAO dans la création aussi bien d'une voiture que d'un immeuble ou encore d'un objet quelconque. Le manuel, très complet, constitue une réelle leçon d'introduction à la CAO.

CARACTOR II (FIL)

Logiciel graphique

Prix: 790 F (TO7/TO7-70/MO5/TO9)

Le prix de ce logiciel, auquel on n'est guère habitué en micro-informatique familiale, indique déjà la sophistication du produit. Ce logiciel, proposé sur cartouche et compatible TO9, permet de créer sur écran une image en couleur point par point (les 64.000 points de l'écran peuvent être adressés séparément). Il permet donc également de créer de nouveaux caractères ou un alphabet étranger (qui sera utilisable par un traitement de texte). On voit donc que ce logiciel peut intéresser aussi bien le jeune dessinateur que le professeur de langues étrangères ou le concepteur de jeux sur micro-ordinateurs. Couplé à une bonne imprimante matricielle, ce logiciel permet la création d'images extraordinaires.

On notera qu'il s'agit d'une nouvelle version d'un logiciel «classique». Le programme est livré accompagné d'un manuel de 100 pages ce qui est exceptionnel (les créateurs se contentent habituellement de quelques pages souvent trop sommaires). Un excellent produit qui s'adresse aussi bien aux néophytes qu'aux professionnels. L'extension mémoire est indispensable pour le TO7.

PETIT PEINTRE (LE) (EDIL-BELIN)

Utilitaire: graphisme

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Il s'agit d'un logiciel graphique destiné aux enfants et qui leur permet de peindre et de dessiner sur l'écran, soit au moyen du crayon optique, soit au moyen du clavier. Les dessins sont réalisés point par point, ou encore à partir de caractères télétel. L'enfant dispose d'un choix de couleurs très étendu et peut également dessiner des traits larges ou fins, etc... S'il le désire, il peut mémoriser son dessin sur cassette ou encore le recopier sur une imprimante. Un bon logiciel, très simple d'emploi, qui permettra certainement aux enfants de tirer profit de leur ordinateur et de développer leur créativité.

GRAPHIQUE (FIL)

Utilitaire graphique

Prix: 1290 F [disquette] (TO7/TO7-70/TO9)

Un bon graphique vaut mieux qu'une longue description. Si pour appuyer vos données vous avez besoin d'un graphique, ce programme est fait pour vous. Les données peuvent être visualisées sous de très nombreuses formes: histogramme, barre symétrique, barre en volume, ligne brisée, barre groupée, camembert, etc...
Les données peuvent être soit saisies directement au clavier soit encore provenir de **Colorcalc** ou de **Statistiques**, deux programmes professionnels également décrits dans ce volume.
Ce programme intéressera aussi bien les chercheurs (qui ont besoin de représenter les résultats sous forme de graphiques) que les commerciaux pour qui un graphique comparatif (s'il est favorable) est le meilleur argument de vente. Journalistes et étudiants y trouveront également de quoi «parfaire» leurs copies.
Ce programme -très gourmand- nécessite un lecteur de disquettes et, sur TO7, l'extension mémoire. On notera la vente, au prix de 1490 F, d'une petite valise comprenant ce programme ainsi que «Colorcalc» et «Statistique».

STATISTIQUES (FIL)

Utilitaire mathématique

Prix: 1290 F [disquette] (TO7/TO7-70/TO9)

Ce programme, très complet, offre à l'utilisateur -dès sa mise en route- une bibliothèque complète de programmes statistiques simples ou sophistiqués. L'utilisation de ce logiciel ne demande aucune connaissance en informatique mais suppose de la part de son utilisateur quelques compétences en statistiques. Tous ceux qui ont besoin des statistiques soit dans le domaine de la recherche soit pour mieux maîtriser les paramètres de la décision, trouveront dans ce logiciel un outil simple et performant. Les étudiants y trouveront un complément «convivial» aux cours et livres, souvent arides, formant la matière de leur cours.
Un bon logiciel professionnel. On notera qu'il est possible de visualiser les données obtenues sous la forme de graphiques en utilisant le programme Graphique (décrit dans ce volume).
Ce programme -très gourmand- nécessite un lecteur de disquettes et, sur TO7, l'extension mémoire.
On notera la vente, au prix de 1490 F, d'une petite valise comprenant ce programme ainsi que «Colorcalc» et «Graphiques».

VIN SUR VIN (INFOGRAMES)

Utilitaire: oenologie

Prix: 260 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel est conçu pour tester vos connaissances en oenologie. Le logiciel dispose de 1.100 questions qui sont réparties en huit chapitres, concernant les appellations, la dégustation, les cépages, le travail du vin, les eaux-de-vie, le climat, la vigne et tout ce qui entoure le noble métier de viticulteur. Chacun des chapitres de ce «jeu» comporte trois niveaux de difficulté; vous accédez au niveau supérieur si vous répondez correctement aux questions du niveau inférieur. Le programme est conçu sous la forme de questions-réponses mais, malheureusement, les réponses inexactes ne sont pas corrigées. Le programme se contente de vous donner toutes les cinq questions un message qui annonce votre score. En fin de partie, vos obtenez votre score et vous savez quel est votre niveau de compétence en oenologie. C'est un bon logiciel, mais à notre avis, il est conçu de manière trop peu didactique et n'intéressera, en fin de compte, que les personnes ayant déjà «potassé» quelques bons livres. L'idée reste pourtant à retenir pour un logiciel plus «vivant», plus «convivial». Ce jeu a été patronné par Mr J. Puisais, Président de l'académie internationale du vin.

VOX (LORICIELS)

Utilitaire: création de la parole

Prix: N.C. (MO5)

Si vous rêvez de faire parler votre ordinateur et de rajouter des instructions basic à tous vos programmes, Vox est fait pour vous. Vox dispose d'une version aussi bien pour les programmes sur disquette que pour ceux stockés sur cassette. Vox est en fait un synthétiseur de parole. Il fonctionne par phonèmes et peut donc dire tous les mots que vous désirez. On notera que ce logiciel ne demande aucune configuration «hard» et que vous pouvez donc modifier tous vos programmes basic de façon à les rendre parlants. Il est également possible de lister le programme de démonstration pour voir comment il est configuré. C'est, sans doute, la meilleure -et la seule manière (le manuel accompagnant le programme tient en quelques lignes !)- pour apprendre à créer ses propres programmes parlants. Un programme intéressant, amusant et qui vous apprendra à simuler des voix humaines en modifiant la hauteur des sons, le débit et les phonèmes. J.M. Cohen est l'auteur de ce logiciel pas banal (mais difficile à charger).

120 COULEURS POUR TO7
(INTERACTIFS)

Utilitaire: programmation

Prix: 140 F (TO7/TO7-70)

Il s'agit d'un utilitaire qui vous permet de créer des couleurs inédites. Plutôt que d'utiliser les 16 couleurs disponibles sur le TO7, vous pouvez créer une multitude de tons nouveaux et les utiliser à la demande dans tous vos programmes. Un utilitaire réservé aux puristes ou aux programmeurs.

THOMCALC (INFOGRAMES)

Utilitaire: tableur

Prix: 150 F (TO7/TO7-70/MO5)

Ce tableur, adaptation à la micro-informatique, des tableurs professionnels peut gérer 32 lignes et 32 colonnes (à titre d'exemple, un tableur professionnel gère plus de deux cents colonnes et des milliers de lignes). Outil pédagogique de l'informatique (il est aujourd'hui indispensable de savoir ce qu'est un tableur) il permet également le perfectionnement des mathématiques.

TABLO 5 (ERE INFORMATIQUE)

Utilitaire: tableur

Prix: 250 F (MO5)

Tablo 5 (auteur: J.C. Arouète) est une feuille de calcul électronique (ce qu'on désigne sous le nom de tableur), possédant également des fonctions d'édition graphique. L'écran est divisé en lignes et colonnes et l'utilisateur n'a plus qu'à entrer des formules mathématiques (simples ou complexes) pour qu'automatiquement tous les calculs soient générés instantanément. Le résultat de ces calculs peut être représenté sous forme de graphiques (courbes, histogrammes, camemberts). Si la mémoire de l'ordinateur est suffisante, il est possible d'obtenir, à tout moment, un écran d'aide. Un bon logiciel d'initiation aux tableurs (les programmes les plus vendus en micro-informatique et utilisés par tous les «décideurs»).

COLORCALC (FIL)

Utilitaire: tableur

Prix: 1290 [cartouche] (TO7-70/MO5/TO9)

Un tableur est un logiciel de calcul qui permet de répondre en quelques instants à des questions de gestion aussi fréquentes que: «Combien me coûtera ma voiture si j'emprunte X francs au taux préférentiel de ?..», «Combien dois-je vendre ce produit pour gagner x francs ?», « Quel est l'impact sur ma marge bénéficiaire de l'augmentation des tarifs postaux ?», etc. Aujourd'hui, tous les hommes d'affaire utilisent des tableurs aussi facilement qu'ils utilisaient des calculettes il y a dix ans. Les tableurs figurent parmi les logiciels les plus vendus en micro-informatique. Il est donc devenu presque indispensable de s'initier aux rudiments des tableurs si on désire «rester dans le coup». Colorcalc -surtout sur TO9- est bien plus qu'un simple logiciel d'initiation. En effet, il permet de créer un tableau de 63 colonnes et de 255 lignes. Bien sûr, cela est insuffisant pour gérer un portefeuille boursier une année durant (les principaux tableurs professionnels ont 255 colonnes correspondant aux jours de Bourse) mais cela l'est amplement pour la plupart des applications quotidiennes.

Colorcalc s'utilise à partir du clavier mais également à partir du crayon optique (il suffit de pointer à l'aide de celui-ci les pictogrammes ou «icônes» représentés en bas de

l'écran); de plus, il gère la couleur pour rendre les tableaux plus lisibles. Très professionnel, Colorcalc est livré accompagné d'une mémocarte (qui regroupe toutes les commandes), d'un manuel de référence clair et complet et de deux cours: un cours d'initiation et un cours de perfectionnement. Un achat qui ne se démodera pas...d'autant plus qu'il est maintenant possible de transformer les données de colorcalc en graphiques très parlants (voir le programme «Graphique»). On notera la vente, au prix de 1490 F, sous forme d'une petite valise, de ce programme accompagné de «Graphiques» et «Statistique».

SCRIPTOR (FIL)

Utilitaire: traitement de texte

Prix: N.C. [cartouche] (TO7/TO7-70/TO9)

Scriptor, comme son nom l'indique, est un logiciel de traitement de texte très simple qui, outre l'initiation (plus personne ne peut ignorer ce qu'est un traitement de texte), permet également de créer et d'imprimer de petits documents (lettres, notes, résumés, etc.). Il servira donc aussi bien aux élèves qu'au professeur. Il est possible de sauver les textes sur disquettes et ainsi de créer des documents assez longs. Ce logiciel comporte les principales fonctions du traitement de texte et son usage est facilité par l'utilisation du crayon optique: il suffit de pointer sur l'écran le pictogramme ou «icône» correspondant à la fonction souhaitée (recherche, déplacement, insertion, etc..) pour obtenir le résultat immédiatement. La mémorisation du programme sur cartouche permet son chargement instantané et il est ainsi possible, à tout moment, de rédiger en vitesse une lettre ou de composer un texte. Bien entendu, pour tirer pleinement profit de ce logiciel, une imprimante de qualité (non thermique) est souhaitable. Une extension mémoire est indispensable pour le TO7.

AGENDA (ANSWARE)

Utilitaire: vie privée

Prix: 310 F (TO7/TO7-70/MO5)

Comme son nom l'indique, Agenda est un logiciel qui vous permet de mémoriser les rendez-vous, les travaux à réaliser et ainsi de tenir un véritable agenda électronique qui permet une consultation aisée. Vous pouvez archiver vos données sur cassette ou, mieux encore, sur disquette. On notera que «Agenda» dispose d'un calendrier perpétuel et de toutes les options habituellement proposées sur ce type de programme. Un bon programme, à l'image de ce qu'on faisait il y a cinq ans, pour quiconque tient un agenda. Mieux encore, ce programme, très simple à comprendre, peut constituer dans les écoles une excellente initiation aux possibilités de l'informatique.

VOTRE AUTO (ANSWARE)

Utilitaire: vie privée

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel est essentiellement pratique et vous permet d'être informé à tout moment de ce que vous coûte réellement votre véhicule. C'est-à-dire aussi bien le prix de revient kilométrique, ou la totalité des frais de

possession, que le coût au kilomètre ou les seuls frais dus à son utilisation. Vous saurez ainsi comment gérer mieux votre budget automobile, quelle voiture vous pouvez vous permettre et ce que vous coûte réellement chacun de vos déplacements. Outre son aspect didactique non négligeable, ce logiciel pourrait intéresser les grands utilisateurs de voiture (représentants, courtiers, etc..). L'utilisation de ce jeu nécessite la cartouche Basic (TO7 & TO7-70) ainsi que l'extension mémoire (TO7).

CARNET D'ADRESSES (ANSWARE)

Utilitaire: vie privée

Prix: N.C. (TO7/TO7-70)

Si vous avez à gérer de 100 à 200 adresses et qu'il vous est nécessaire d'imprimer régulièrement des étiquettes, ce programme vous sera d'une certaine utilité. On regrettera simplement qu'il ne permette l'archivage que sur cassette et que ceci rende son utilisation relativement lourde, étant donné le temps de chargement fort long. Sinon, comme n'importe quel type de carnet d'adresses, il permet le listage, la modification, la recherche des listes de téléphone, des listes des urgences etc. Son achat peut encore se justifier dans un but didactique pour apprendre aux jeunes comment gérer un carnet d'adresses et comme illustration simple des possibilités de l'informatique.

CALCULATRICE (ANSWARE)

Utilitaire: vie privée

Prix: 360 F [cartouche] (TO7/TO7-70/MO5)

En utilisant ce logiciel et un crayon optique plutôt que le clavier, on peut disposer d'une calculatrice excessivement perfectionnée aussi bien pour des calculs simples que pour des statistiques ou encore des calculs extrêmement complexes. Un bon logiciel, mais bon nombre de calculatrices scientifiques actuelles, proposées à un prix moindre, plus autonome, font autant que ce logiciel, et cela sans les inconvénients liés au chargement, à l'encombrement d'un ordinateur, etc...

BIORYTHMES (ANSWARE)

Utilitaire: vie privée

Prix: 155 F (TO7/TO7-70/MO5)

Pourquoi le cacher, cette cassette nous apparaît comme extrêmement utile à toutes les personnes angoissées et en particulier aux couples qui éprouvent quelquefois des difficultés de communication. Ces difficultés, les «biorythmologues» l'ont prouvé, proviennent assez souvent de ce que beaucoup de gens connaissent assez mal leurs courbes biorythmiques, c'est-à-dire, en fin de compte, leurs jours fastes et les jours néfastes, tant du point de vue physique que du point du vue émotionnel ou intellectuel. Dans notre vie, les biorythmes jouent un rôle extrêment important car ils ne sont en fait qu'une des manifestations visibles d'un phénomème beaucoup plus général, beaucoup plus complexe, qu'on appelle la chronobiologie cellulaire. Celle-ci détermine la vie et la mort des cellules tant des microbes que de l'homme. Si en utilisant cette cassette vous parvenez à gagner un peu le coeur de votre entourage ou à passer plus brillamment des examens, vous n'aurez pas investi en vain les quelques dizaines de francs que votre «computer shop» vous demandera pour se déssaisir du précieux logiciel. On notera qu'on voit affichés sur l'écran aussi bien les biorythmes d'un jour donné que les graphiques pour un mois. Ces courbes peuvent être repro-

duites sur imprimante ainsi d'ailleurs que les graphiques de compatibilité d'un couple. Sans être extrêmement originale (mais est-ce obligatoire ?), cette cassette est de bonne qualité et mérite qu'on s'y intéresse (l'extension mémoire est indispensable pour l'utilisation sur TO7).

PLACEMENTS D'EPARGNE
(ANSWARE)

Utilitaire: vie privée

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Ce logiciel vous apprend à gérer un patrimoine. Vous avez le choix entre cinq types de placement, des dépôts à vue, des livrets bon d'épargne, des actions, des obligations, des placements immobiliers. Placer son argent, je n'ai pas à vous l'apprendre, c'est tenter d'en obtenir, après un temps plus ou moins long, le maximum de profit. Néanmoins, lorsqu'on place son argent, il faut souvent tenir compte des impondérables de la vie qui font qu'il est parfois nécessaire d'obtenir des liquidités. Il est, dès lors, intéressant de placer le patrimoine dont on dispose de manière intelligente de façon à pouvoir obtenir des liquidités en cas d'urgence, et cela sans perdre trop d'argent. L'intérêt étant donc de gérer son patrimoine en ne prenant que des risques calculés. Ce logiciel, qui possède également un module de démonstration, est accompagné d'un petit manuel très bien fait et qui peut vous apprendre tout ce qu'il faut savoir sur les différents types de placements. Vous pouvez également compléter ce logiciel par l'achat d'un manuel qui s'appelle "*Les Placements d'Epargne*" et est édité par Gaméco. Ce logiciel nécessite la cartouche Basic (TO7 & TO7-70) ainsi qu'une extension mémoire (TO7).

BUDGET FAMILIAL (ANSWARE)

Utilitaire: vie privée

Prix: 390 F [cartouche] (T07/TO7-70/MO5)

Au début de l'informatique, on croyait que tout le monde allait acheter un micro-ordinateur pour gérer le budget familial. Dieu merci, aujourd'hui il est possible de faire bien d'autres choses, bien plus utiles et bien plus agréables, avec un micro-ordinateur. Ce programme date, d'autant plus qu'il ne fait pas appel à la disquette, et que son utilisation est, de ce fait, relativement lourde. Ce programme est néanmoins repris dans cette liste car nous croyons aux vertus pédagogique de ces programmes très simples et basés sur des applications quotidiennes. Si ces programmes ne servent à rien dans des applications domestiques ou professionnelles, ce sont d'excellents exemples des possibilités de l'informatique. C'est à l'aide de tels programmes qu'on s'initie le plus facilement à l'informatique.

COURRIER (ANSWARE)

Utilitaire: vie privée et professionnelle

Prix: N.C. (TO7/TO7-70/MO5)

Courrier est un logiciel de traitement de texte configuré pour être utilisé avec des micro-ordinateurs familiaux. Bien entendu, il ne faut pas attendre de «Courrier» les performances d'un traitement de texte professionnel comme «Wordstar» ou «Multimate», mais vous pourrez créer des lettres, les mettre en mémoire et les modifier. Chaque lettre de courrier est limitée à environ 5.000 caractères, ce qui représente plus ou moins 2 à 2,5 pages imprimées, ce qui paraît honnête pour nombre de lettres. Courrier est très facile à utiliser et se base sur les «icônes» ou «pictogrammes» que vous aurez à pointer pour mettre une lettre en archive, pour la mettre à la poubelle, pour la recopier... C'est une excellente initiation aux possibilités du traitement de texte et nous ne pouvons que conseiller à tous les utilisateurs de micro-ordinateurs Thomson l'acquisition de ce programme dont, une fois l'essai fait, ils ne pourront plus se passer. On notera également un manuel bien fait et une «mémo carte» bien utile. Pour utiliser ce logiciel sur TO7, il faudra acquérir une extension mémoire.

GERER VOS FICHES (ANSWARE)

Utilitaire: vie privée

Prix: N.C. (TO7/YO7-70)

La gestion de fiches est une des utilisations les plus demandées pour un micro-ordinateur. Ce programme vous permet de créer des fiches quels que soient vos besoins. Vous pouvez configurer vos fiches en fonction de ce que vous comptez y mettre et vous pouvez les gérer de manière traditionnelle en informatique, c'est-à-dire en choisissant des critères de tri, en permettant les modifications de fiches, l'annulation, etc. Vous pouvez également imprimer vos fiches, ce qui sera utile pour un certain nombre d'utilisateurs. C'est un bon programme d'initiation aux possibilités de l'informatique, mais il ne faut pas en attendre des résultats extraordinaires, surtout si on ne dispose pas de l'option disquette.

GÉRER SA BIBLIOTHÈQUE DISCOTHÈQUE VIDEOTHÈQUE

(ANSWARE)

Utilitaire: vie privée

Prix: 310 F [cartouche] TO7/TO7-70/MO5

Il s'agit d'un logiciel très classique qui vous permet de gérer vos livres, vos cassettes vidéo, vos disques et bien d'autres choses encore. Le logiciel date un peu mais initiera certains utilisateurs néophytes à ce que peut faire une base de données ou ce qu'est un fichier informatisé. On notera qu'étant donné l'utilisation des cassettes, ce logiciel n'est guère performant et ne constitue guère plus qu'une illustration des possibilités informatiques dans le domaine des fichiers. Aujourd'hui, à l'aide d'un logiciel de base de données, un utilisateur moyennement doué écrit un tel programme en moins d'une matinée de programmation.

ORDI-TIERCE (COBRA SOFT)

Utilitaire: vie privée

Prix: 140 F (TO7/TO7-70/MO5)

La première qualité de ce soft est d'être tout à fait original mais c'est, malheureusement, également aussi sa dernière qualité, sauf, peut-être, pour certains turfistes désireux de rationaliser leurs pertes. Toutes les autres personnes auront bien du mal à suivre ce programme à l'aide du petit fascicule livré avec la cassette. Pour qui s'intéresse et joue au tiercé, il est possible d'entrer toutes les données concernant le tiercé joué: les trajets, les chevaux, le handicap, etc, et ainsi d'obtenir un maximum de renseignements sur les différentes courses. On regrettera le graphisme assez banal mais l'utilisation du crayon optique facilite l'utilisation de ce programme.

SUIVI DE COMPTE CHEQUE
(ANSWARE)

Utilitaire: vie privée

Prix: 400 F [cartouche] (TO7/TO7-70/MO5)

Ce programme vous permet de mémoriser dans l'ordinateur vos différentes opérations financières par CCP. Ceci aussi bien pour ce qui concerne le paiement de votre loyer que l'utilisation d'une carte de crédit. Vous pouvez consulter à n'importe quel moment les différentes souches de votre compte chèque ou encore obtenir un bilan. Ce programme est malheureusement limité par le fait qu'il n'est possible de sauver les données que sur cassette, ce qui représente un temps de chargement relativement long pour peu que vous soyez un utilisateur régulier des CCP. Bonne illustration scolaire des possibilités de l'informatique à partir d'un exemple concret mais programme absolument inadapté à une utilisation professionnelle et, à notre avis, guère pratique en gestion familiale.

LA CUISINE FRANCAISE
(FREE GAME BLOT)

Vie quotidienne

Prix: 150 F (TO7/TO7-70/MO5)

Les personnes du beau sexe ne sont guères gâtées par les créateurs de programmes d'informatique, à moins qu'elles n'aiment piloter des fusées ou chasser des trésors. Ce programme -s'il ne se distingue guère par son originalité- sera apprécié par nos lectrices, car il peut leur faire gagner du temps. En effet, il possède en mémoire 350 recettes et vous en propose un choix en fonction du nombre de convives et du temps dont vous disposez pour préparer le repas. Les recettes sont très détaillées et font honneur à la cuisine française traditionnelle.

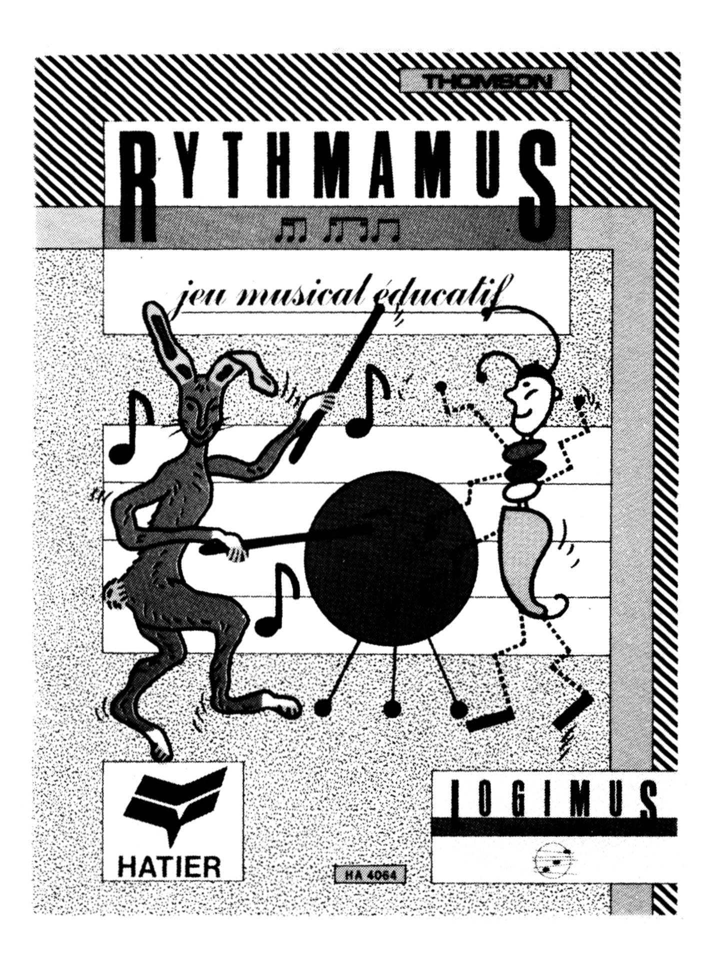
ALARME (FREE GAME BLOT)

Utilitaire: vie quotidienne

Prix: 950 F (TO7/MO5)

Certes on peut trouver des alarmes à meilleur marché mais ce jeu comprend non seulement le kit d'alarme mais également un modem et un logiciel pour faire fonctionner le tout. Connecté à un micro-ordinateur Thomson, cet ensemble peut déceler non seulement une tentative de cambriolage mais également un début d'incendie. Dès ce moment, le modem se met en marche et compose automatiquement le numéro de téléphone que vous avez programmé. S'il se révèle parfaitement fiable, cet ensemble mérite d'être acheté par tous les possesseurs d'un Thomson. Dans le cas contraire, il constitue néanmoins une excellente introduction aux possibilités pratiques de l'informatique.

ANNEXES



THOMSON
RYTHMAMUS
jeu musical éducatif
HATIER
HA 4064
LOGIMUS

Quelle(s) revue(s) lire ?

Vous voulez vous tenir au courant des nouveautés logicielles mais parmi l'abondance des revues vous ne savez laquelle choisir.

A l'heure actuelle, il existe trois revues spécialisées pour les Thomson. Ces revues donnent des «trucs» hard et soft et analysent également les logiciels. Ces trois revues sont:

Théophile: la plus ancienne des revues consacrées aux Thomson. Malheureusement, il semble qu'il soit presque impossible de l'obtenir autrement que par abonnement....

Microtom: cette revue est publiée par le *Groupe Tests* qui publie, entre autres, «L'Ordinateur individuel». Un coin de la revue est consacré aux nouveautés logicielles...

Théorème: ce magazine se présente comme *Le premier magazine de l'informatique à l'école* et parle donc -mais peu- d'autres ordinateurs susceptibles d'être utilisés dans les écoles. Théorème est également accessible par Minitel (36-15-91-77 code d'accès: CRACJ) et offre un «service complet»: actualité, petites annonces, boîte aux lettres, S.O.S., etc...

Parmi les autres revues s'intéressant aux logiciels du Thomson, retenons **Tilt** et **Science et Vie Micro**. La revue «Tilt» analyse tous les mois les principaux logiciels à caractère ludi-

que parus et consacre régulièrement des dossiers à certains thèmes. C'est certainement la revue la plus riche pour qui s'intéresse aux logiciels de jeu. «SVM» analyse également, mais de façon plus sommaire, les principaux logiciels parus (elle est cependant loin d'être axée uniquement sur le «familial» et les jeux!). En outre, cette revue a ouvert depuis quelques mois une rubrique consacrée à l'enseignement.

Qui édite les logiciels pour... TO7,MO5 et TO9 ?

Contrairement à ce qui se produit pour la plupart des micro-ordinateurs familiaux, TO7, TO7-70, MO5 et TO9 n'ont pas une énorme audience internationale. Par contre, ils bénéficient en France et dans certains pays de langue française d'une excellente diffusion. Dès lors, les éditeurs de logiciels pour ces trois machines ne sont guère nombreux mais bénéficient souvent du soutien du constructeur. Le principal avantage qu'en retire l'utilisateur est de disposer de logiciels rédigés en français en prenant pour point de départ des problèmes français. A titre d'exemple, les problèmes pédagogiques des élèves français ne sont pas identiques à ceux des élèves américains, pas plus que ne le sont le système de la sécurité sociale, le système bancaire, l'épargne, etc....

Un logiciel pédagogique ou un logiciel vertical (c'est-à-dire s'adressant à une profession déterminée) doit, pour donner satisfaction à la majorité des utilisateurs, avoir une origine nationale.

La liste ci-après reprend les principaux éditeurs de logiciels, qui y sont cités dans l'ordre alphabétique (certaines des maisons citées n'éditent du logiciel qu'en complément de matériel).

Abak 18 rue d'Issy 92100 Boulogne
Answare 36 av.Galliéni 93175 Bagnolet Cedex

Arg Informatique 5 Avenue Monnot 71100 Chalon-sur-Saône

Aselec Rue de Paris 78820 Juziers

Association française pour la lecture BP 13505 75226 Paris Cedex 05

Cassette Interacatifs 71-73 Bd Richard Lenoir 75011 Paris

Cesta 1 rue Descartes 75005 Paris

Cobra 5 avenue Monnot 71100 Chalon-sur-Saône

Coktel Vision 8 rue de Fontenay 7800 Versailles

Core 112 Place des miroirs 9100 Evry

D et L Distribution BP 3 06740 Châteauneuf

Edil 18 Rue Violet 75015 Paris

Edil Belin 8 rue Férou 75278 Paris Cedex 06

Ere Informatique 27 Rue de Léningrad 75008 Paris

Free Game Cedex 205 38190 Crolles

Greensoft B.P. 143 MC 98003 Monaco Cedex

Infogrames 79 rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne

Innelec No Man's land 110bis Av. du Gl Leclercq 93506 Paris Cedex

JRD 11 Place Sainte-Croix 45000 Orléans

Hatier 8 rue d'Assas 75278 Paris Cedex 05

Langage et Informatique 14 Bd Lacrosses 31000 Toulouse

Le Robert 107 av. Parmentier 75011 Paris

Logimicro 114 Rue Vieille du Temple 75003 Paris

Logimus 50 rue Joseph de Maistre 75018 Paris

Loriciels 53 rue de Paris 92100 Boulogne

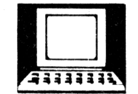
Microtom 5 place du Colonet Fabien Paris

Microphar 75 Rue Péreire 75017 Paris
Minipuce 36 Domaine de la Boissière 78890 Garancière
Nogema Informatique Bd de l'Europe 54500 Vandoeuvre
Norsoft 49 rue des Rosiers 14000 Caen
Organon (Laboratoires) BP 144 93204 Saint-Denis Cedex
Ordividuel 20 rue de Montreuil 94300 Vincennes
Peritek 38-46 rue de Bruxelles 69100 Villeurbanne
Prism 17 rue Jouffroy 75017 Paris
Shift Edition 27 Rue du Général Foy 75008 Paris
Sofitec 207 rue Galliéni 92100 Boulogne
Squirelle 12 Rue de la Tour 31650 St-Orens
Theophile 5 Bd du Cdt Pilot 92522 Neuilly Cedex
Techni-Musique Rue Fontaine du Bac 6300 Clermont-Ferrand
Vifi-Nathan 176, rue d'Uzès 75002 Paris

INDEX

TABLE DES MATIERES

Micro-Informatique



Marabout Service

Marabout Flash

Langages

Marabout Service

Achevé d'imprimer
sur les presses de Scorpion Verviers
Pour le compte des Éditions Marabout
DL avril 1986/0099/60
I.S.B.N. 2-501-00733-6

LES MEILLEURS LOGICIELS pour MO5, TO7 et TO9

Vous trouverez dans ce guide une sélection des meilleurs logiciels indispensables pour MO5, TO7 et TO9.
Que vous soyez déjà possesseur d'un Thomson ou que vous en envisagiez l'achat, ce guide vous aidera à sélectionner le programme qui correspond à vos goûts ou à vos besoins.

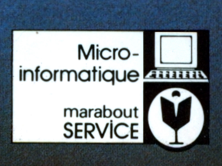
Choisis par l'Education Nationale pour l'enseignement de l'informatique dans les écoles, les ordinateurs Thomson disposent d'un vaste choix de langages (Basic, Forth, Logo, etc.) ainsi que d'une gamme impressionnante de programmes éducatifs (mathématiques, langues, sciences, économie, etc.), utilitaires (comptabilité, gestion) et de jeux.

Une sélection des meilleurs programmes pour apprendre, s'amuser, rire, réfléchir, gérer, créer, dessiner...

Dans la même série:
MO5 et TO7 pour vous (MS 713)

40 3714 9

9 782501 007337



7

Couverture: création et document Nicole Philippi

MS 714

Ilya Virgatchik

Les meilleurs logiciels pour THOMSON